JUBILÄUMSHEFT: 300 AUSGABEN PC GAMES

PC Games

Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

+2 DVDs +16 SEITEN EXTRA

+ JUBILÄUMS-SPECIAL
4 TOP-VOLLVERSIONEN

Genialer Adventure-Doppelpack
Edna bricht aus & Harveys neue Augen

Kult-Rollenspiel
Pixel Heroes

Retro-Strategie
Sudden Strike Gold

+ 2 GRATIS-BEILAGEN

Auf 16 Seiten: AER & Die Säulen der Erde

Auf 32 Seiten: Gamescom-Guide

STAR WARS BATTLEFRONT 2

Auf 12 Seiten: Hintergründe & Infos zur neuen Solokampagne, exklusives Entwickler-Interview, Multiplayer-Vergleich mit dem Vorgänger und Vorschau auf den Kinofilm Episode 8

SUDDEN STRIKE 4

Exklusive Sneak Peek PC-Games-Leser testen das Strategiespiel von Kalypso kurz vor Release an.

USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 300
08/17 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

4 397178 706992 08

DAS NEUE ROG ZEPHYRUS GX501

DAS DÜNNSTE HIGH-END GAMING-NOTEBOOK DER WELT

- Intel® Core™ i7-7700HQ Prozessor
- Windows 10 Home
- 16,9 mm ROG Slim-Design
- NVIDIA® GeForce® GTX 1080 Grafik
- ROG Active Aerodynamic System
- 120 Hz G-SYNC™ Display
- ROG Aura Anti-Ghosting Keyboard

Jetzt u. a. erhältlich bei:

ALTERNATE bequem online · amazon.de · cyberport · MediaMarkt · notebook.de · notebooksbilliger.de · SATURN

intel CORE i7 7th Gen

ASUS VR READY

asus.de

Intel Inside®. Herausragende Leistung Outside.

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

EDITORIAL

Stretch Goal erreicht: 300 Ausgaben PC Games

Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Wow! 300 Ausgaben! Bedenkt man, wie viel Arbeit in nur einer PC Games steckt, ist das eine unglaubliche Geschichte. Seit fast 25 Jahren arbeiten monatlich mehr als 25 Redakteure, Mediendesigner, Lektoren, Praktikanten und freie Autoren an diesem Heft. Und auch wenn sich, angefangen von der Optik bis hin zur Komplexität von heutigen Spielen, vieles geändert hat, ist eines doch gleich geblieben: die große Leidenschaft für PC-Spiele. Sie ist der Motor, der jeden Monat 132 Heftseiten, zwei DVDs, eine Webseite, mehrere YouTube-Channels und Social-Media-Kanäle füllt.

Der Grund, warum es in dieser Zeit der fortschreitenden Digitalisierung die PC Games (anders als viele Konkurrenzpublikationen über die Jahre) noch gibt, ist ebenfalls Leidenschaft. Eure Leidenschaft für PC-Spiele und eure Treue zur PC Games. Dafür möchten wir uns bedanken, unter anderem mit dieser außergewöhnlich gut ausgestatteten Ausgabe. Zwei Beilagen (eine zu *AER* & *Die Säulen der Erde* mit 16 Seiten und der alljährliche Gamescom-Guide mit 32 Seiten) sowie vier richtig gute Vollversionen (nur in der Extended-Ausgabe enthalten): Das gab es in den 25 Jahren PC Games noch nie. Egal ob ihr Adventures (*Edna bricht aus* & *Harveys neue Augen*), Rollenspiele (*Pixel Heroes: Byte & Magic*) oder Strategiespiele (Retro-Klassiker *Sudden Strike Gold*) mögt, hier ist für jeden was dabei.

Dazu haben wir für euch eine Vielzahl von spannenden Artikeln im Angebot, darunter eine zwölf Seiten starke Titelgeschichte zum besten Titel der E3: *Star Wars: Battlefront 2*. Zehn Seiten umfasst unser Themenschwerpunkt zur *Sudden Strike*-Reihe, der eine kurze Historie, eine letzte Vorschau vor dem Test und eine exklusive Leser-Sneak-Peek-Reportage enthält. Dazu kommen wie gewohnt spannende Specials und informative Hardware-Artikel. Im Extended-Teil findet ihr zudem ein 300-Ausgaben-Special zu Rossis Rumpelkammer. Alle weiteren Jubiläumsartikel sparen wir uns für das noch größere Jubiläum auf: 25 Jahre Jahre PC Games in der Ausgabe 10/2017. Ohne zu viel verraten zu wollen: Da brennt die Hütte!

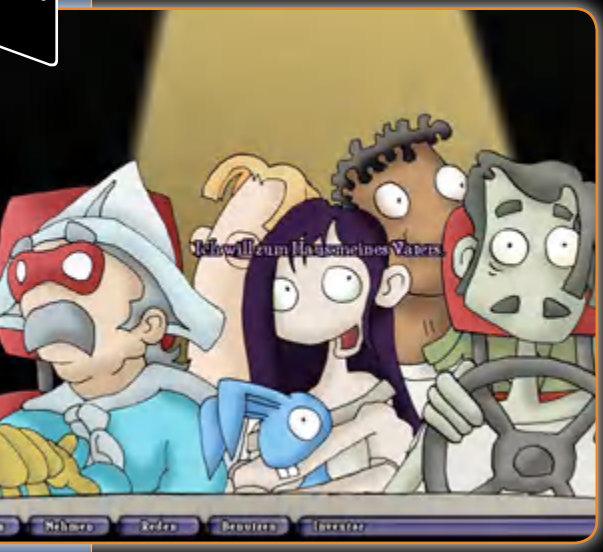
Wir wünschen euch viel Spaß mit allen Inhalten dieser prall gefüllten Jubiläumsausgabe und freuen uns, mit euch die nächsten 300 Ausgaben anzugehen. Wenn ihr wollt, könnt ihr uns beim Lesertreff auf der Gamescom (Mittwoch, 23.8., um 17 Uhr, Halle 8, Stand-Nr. C030) ja verraten, was ihr euch für künftige Ausgaben wünscht.

Wolfgang und das PC-Games-Team

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSIONEN auf DVD

EDNA BRICHT AUS



Edna wacht ohne jede Erinnerung in der Gummizelle einer Nervenheilanstalt auf. Wie sie hierher gekommen ist? Sie hat nicht die leiseste Ahnung, doch eines ist sicher: Sie wird zu Unrecht festgehalten und muss ausbrechen! Immerhin fühlt sie sich geistig vollkommen gesund – auch ihr sprechender Stoffhase Harvey stimmt ihr da vollkommen zu. Gemeinsam wagen sie die Flucht und treffen auf die skurrilen Mitinsassen, vom Mann im Bienenkostüm bis zu den siamesischen Zwillingen Hoti und Moti. Doch Dr. Marcel, der Leiter des Sanatoriums, lässt nichts unversucht, sie dabei aufzuhalten. Was hat dieser böse Mensch bloß mit Edna vor? Nach und nach erlangt Edna die Erinnerung an die Zeit vor ihrem Aufenthalt in der Zelle zurück …

INSTALLATION & AKTIVIERUNG

Für die Installation sind eine aktive Online-Verbindung und ein kostenloser Steam-Account nötig. Wenn ihr den Client von unserer Heft-DVD aufruft, startet Steam automatisch und fordert euch auf, euren persönlichen Key (den ihr auf pcgames.de/codes erhalten habt, nachdem ihr den Key von der Codekarte dort eingegeben habt) einzulösen. Habt ihr dies getan, startet direkt die Installation von der Disk. Wahlweise könnt ihr euren Key auch direkt über Steam eingeben und das komplette Spiel herunterladen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Minimale Systemvoraussetzungen: Windows XP, Vista, 7, 8 oder höher, Single Core CPU mit 1,8 GHz, 2 GB RAM, DX-9-kompatible Grafikkarte mit 256 MB RAM

Empfohlene Systemvoraussetzungen: Windows XP, Vista, 7, 8 oder höher, Dual Core CPU mit 2 GHz, 2 GB RAM, DX-9-kompatible Grafikkarte mit 512 MB RAM

HARVEYS NEUE AUGEN

Klosterschülerin Lilli ist die Hauptfigur von *Harveys Neue Augen*, dem Nachfolger zu *Edna bricht aus*. Das auf den ersten Blick äußerst brave Mädchen erledigt gewissenhaft all ihre Aufgaben, egal wie ungerecht diese auch sind. Die unschuldige, gleichmütige Art, mit der sie, ohne zu reflektieren, den Anweisungen anderer folgt, hat etwas Tragisches und Unheimliches. Jeglichen Ärger, jegliche Kindlichkeit vergräbt sie tief in ihrem Inneren. Und falls doch einmal etwas Unangenehmes in ihrer Umgebung passiert, gibt es ja immer noch die fröhlichen Zensurgnome. Die pinseln alles rosa an, mit dem sich Lilli lieber nicht auseinandersetzen möchte. Sie sind also nicht nur lustig, sondern auch extrem praktisch. Aber sind Lillis kleine kartoffelförmige Freunde echt oder nur ein Produkt ihres lebendigen Unterbewusstseins? Es ist wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis sie irgendwann einmal vollkommen überschnappen wird!

INSTALLATION & AKTIVIERUNG

Für die Installation sind eine aktive Online-Verbindung und ein kostenloser Steam-Account nötig. Wenn ihr den Client von unserer Heft-DVD aufruft, startet Steam automatisch und fordert euch auf, euren persönlichen Key (den ihr auf pcgames.de/codes erhalten habt, nachdem ihr den Key von der Codekarte dort eingegeben habt) einzulösen. Habt ihr dies getan, startet direkt die Installation von der Disk. Wahlweise könnt ihr euren Key auch direkt über Steam eingeben und das komplette Spiel herunterladen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Minimale Systemvoraussetzungen: Windows XP, Vista, 7, 8 oder höher, Single Core CPU mit 2 GHz, 2 GB RAM, DX-9-kompatible Grafikkarte mit 256 MB RAM

Empfohlene Systemvoraussetzungen: Windows XP, Vista, 7, 8 oder höher, Dual Core CPU mit 2 GHz, 2 GB RAM, DX-9-kompatible Grafikkarte mit 512 MB RAM

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Edna bricht aus
- Harveys neue Augen
- Pixel Heroes: Byte & Magic

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (SPECIAL)
- Wolfenstein 2: E3-Anspiel-Fazit
- Outcast: Second Coming – Das müsst ihr wissen
- Age of Empires: Definitive Edition – Vergleich mit Original
- Age of Empires: Definitive Edition – Alle Fakten
- Anthem: Alle Fakten
- Destiny 2: E3-Fazit
- Call of Duty WW2: E3-Anspiel-Fazit
- Need for Speed: Payback – E3-Anspiel-Fazit
- Mittelerde: Schatten des Krieges – E3-Anspiel-Fazit
- Skull & Bones: 5 Dinge, die wir über das Piratenspiel wissen
- Skull & Bones: E3-Anspiel-Fazit
- Diablo 3 – 5 Dinge, die ihr über den Totenbeschwörer wissen müsst
- Tokyo 42 angespielt
- Cosplay auf der RPC 2017
- E-Sports-Interview: André Möller, Team Epsilon (Originalton)

VIDEOS (VORSCHAU)
- Star Wars: Battlefront 2
- Dead Cells
- Kingdom Come: Deliverance
- Wolfenstein 2: The New Colossus

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation der Vollversion *Edna bricht aus*, *Harveys neue Augen* und *Sudden Strike Gold* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

BALLISTIX
Micron

SPORT TACTICAL ELITE

LESERUMFRAGE UND GEWINNSPIEL

Wie sieht Dein idealer Arbeitsspeicher aus?

Arbeitsspeicher ist in PC-Spielen schon immer wichtig gewesen – nicht zuletzt für hohe Frameraten, die ein flüssiges Spielerlebnis ermöglichen. Und auch mit den neuen AMD- und Intel-Plattformen haben RAM-Faktoren wie Größe, Takt und Latenzen weiterhin eine große Bedeutung.

Wir möchten wissen, wie relevant das Thema DRAM in Deinem PC ist und wie für Dich der optimale Arbeitsspeicher aussieht.

Daher laden BALLISTIX und PC Games Dich ein, bei unserer kurzen Leserumfrage mitzumachen und dabei mit etwas Glück einen der folgenden wertvollen Preise zu gewinnen:

5x €200 Steam-Gutschein

2x 16GB Kit Ballistix Tactical DDR4

2x 16GB Kit Ballistix Sport DDR4

2x 16GB Kit Ballistix Elite DDR4

4x Ballistix Pro Jersey

PC Games

JETZT MITMACHEN UND GEWINNEN

http://www.pcgames.de/ballistix

Qualität von Micron®: Zuverlässigkeit für Profi-Gamer.

Ballistix ist die einzige Gaming-Marke, die als Teil eines der größten Speicherhersteller die Produkte von Beginn bis Fertigstellung baut und testet. Der Ballistix DRAM ist robust gebaut und liefert mehr Leistung als ein standardmäßiger PC-Speicher. Seit über 35 Jahren entwerfen wir Speicher: vom traditionellen DDR-Speicher bis hin zur Zukunft der Gaming-Leistung, den Ballistix DDR4-Modulen. Machen Sie sich bereit und steigern Sie die Leistung im Spiel mit Arbeitsspeichern von Ballistix auf das nächste Level – unterstützt durch wettbewerbsfähige Garantien, eine passionierte Fan-Community und ein eigenes Gamer-Support-Team.

BUILT TO WIN

http://www.ballistixgaming.de

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD

PIXEL HEROES: BYTE & MAGIC

Macht euch bereit für einen aufregenden Rollenspiel-Rogue-like-Abenteuermix, wie ihr ihn noch nie zuvor gesehen habt! Erkundet eine Welt voller urkomischer Ereignisse, tödlicher Dungeons und mit den wahrscheinlich verrücktesten Gestalten, denen ihr je in einem Spiel begegnen werdet. Wählt drei Helden für euer Team und schickt sie auf eine Reise, die bei jedem Spiel komplett unterschiedlich verlaufen wird. Badet Sie in einem Meer aus zufällig generierter Beute und besiegt die dämonischen Kräfte, welche die Stadt Pixton bedrohen. *Pixel Heroes: Byte & Magic* ist vollgepackt mit parodistischen Anspielungen und Seitenhieben auf Rollen- und Computerspiele und darüber hinaus. Die liebevolle Retro-Pixelgrafik wird von einem grandiosen 8-Bit-Soundtrack untermalt.

INSTALLATION & AKTIVIERUNG

Bei der auf der DVD enthaltenen Version für *Pixel Heroes: Byte & Magic* handelt es sich um eine DRM-freie Version, die über keinerlei Kopierschutz verfügt und auch zeitlich nicht begrenzt ist.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Minimale Systemvoraussetzungen: Windows XP oder höher, Pentium 4/Athlon 64, 128 MB RAM DX-9-kompatible Grafikkarte

Empfohlene Systemvoraussetzungen: Windows XP oder höher, Pentium 4/Athlon 64, 128 MB RAM DX-9-kompatible Grafikkarte

Nicht auf DVD, aber Steam-Version als Code im Heft

SUDDEN STRIKE GOLD

VOLLVERSION als Steam-Code

Sudden Strike spielt im 2. Weltkrieg und wartet mit ausgetüftelten russischen, deutschen, französischen, amerikanischen und britischen Missionen auf. Die fantastische Spieltiefe, die großen taktischen Möglichkeiten und das hervorragende Gameplay werden euch nicht mehr loslassen. Erobert feindliche Stellungen, gewinnt den Häuserkampf und fordert Fallschirmspringer oder Jagdbomber zu eurer Unterstützung an. Erlebt bis zu 1.000 Einheiten pro Szenario, über 40 Missionen in drei Kampagnen und einen Multiplayer-Modus mit bis zu 12 Spielern, verteilt auf 4 Teams. Abgerundet werden die Spiel-Features von einem Karten-Editor.

INSTALLATION & AKTIVIERUNG

Für die Installation von *Sudden Strike* sind eine aktive Online-Verbindung und ein kostenloser Steam-Account nötig. Gebt euren persönlichen Key (den ihr auf pcgames.de/codes erhalten habt, nachdem ihr den Key von der Codekarte dort eingegeben habt) ein und startet den Download des Spiels. Viel Spaß!

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Minimale Systemvoraussetzungen: Windows XP (32 Bit) oder höher, Dual Core CPU mit 2 GHz, 1 GB RAM, DX-9-kompatible Grafikkarte mit 256 MB RAM, 1GB Festplattenplatz

Empfohlene Systemvoraussetzungen: Windows XP (32 Bit) oder höher, Dual Core CPU mit 2 GHz, 1 GB RAM, DX-9-kompatible Grafikkarte mit 256 MB RAM, 1GB Festplattenplatz

INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (TEST)
- Dirt 4

VIDEOS (SPECIAL)
- E3 2017: Die Grafikbomben der Messe
- E3 2017: Die PC-Highlights
- E3 2017: Die Strategie-Highlights
- E3 2017: Die Rennspiel-Highlights
- E3 2017: Die Rollenspiel-Highlights
- E3 2017: Die Sportspiel-Highlights
- E3 2017: Die Action-Adventure-Highligths
- E3 2017: Die Adventure-Highlights
- E3 2017: Die Shooter-Highlights
- E3 2017: Die Top 10 der Redaktion
- E3 2017: Die Enttäuschungen der Messe
- E3 2017: Diese Spiele haben wir vermisst
- E3 2017: Fazit der PC-Gaming-Show
- Beyond Good and Evil 2: Alle Fakten
- Asssassin's Creed Origins: E3-Fazit
- The Elder Scrolls Online: Morrowind
  - Questbeispiel
  - Kronen-Shop
  - Housing
  - Add-ons

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation der Vollversion *Edna bricht aus, Harveys neue Augen und Sudden Strike Gold* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

SCHREIBE GESCHICHTE

F1 2017

Formula 1®

SPECIAL EDITION

INKLUSIVE:
1988 McLAREN MP4/4
CLASSIC CAR DLC

25.8.2017 - JETZT VORBESTELLEN

USK ab 0 freigegeben

XBOX ONE | PS4 | PC DVD ROM | STEAM

CODEMASTERS®

FORMULA 1 LICENSED PRODUCT

www.formula1-game.com

F1 2017 Game - an official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. © 2017 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "EGO"® and the Codemasters logo are registered trade marks owned by Codemasters.
The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula 1 company. Licensed by Formula One World Championship Limited. ©Key art driver images 2017, licensed by Formula One World Championship Limited. All rights reserved.
All other copyrights or trade marks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Distributed 2017 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.

INHALT 08/17

Was dem ersten Teil von Dices *Battlefront*-Reboot vor allem abging, war eine richtig gute Story – das soll in der Fortsetzung besser werden.

STAR WARS: BATTLEFRONT 2 14

AKTUELL

Star Wars: Battlefront 2 14
Neue Infos zu Kampagne, Multiplayer und Kino-Episode 7 – die volle Packung Sternenkrieg also!

PES 2018 26
Mit entschleunigtem Gameplay hin zu mehr Realismus? Wir haben den Konami-Kick ausprobiert.

Dauntless 30
Monster-Hunter-Klon oder eigenständiger Genre-Beitrag? Das verraten wir in unserem Anspiel-Bericht.

Past Cure 34
Agenten-Thriller trifft Horror-Albtraum-Welt – wie gut das funktioniert, lest ihr in unserem Preview.

XCOM 2: War of the Chosen 36
Endlich frisches Futter für Ufo-Taktiker – wir haben das Add-on zu Teil 2 angespielt.

Pizza Connection 3 40
Einmal mehr wird das zusammengeführt, was zusammengehört: Pizzabäckerei und Mafia.

State of Mind 42
Adventure-Freunde, aufgepasst! Daedalics düsterer Sci-Fi-Thriller könnte ein Geheimtipp werden.

Agents of Mayhem 44
Kurz vor dem Release des anarchischen Action-Titels durften wir bereits die ersten drei Stunden spielen.

Hob 48
Künstlerisch wertvolle Mischung aus *Ico*, *Zelda* und *Journey* gefällig? Gerne doch!

Sudden Strike 4 (inkl. Sneak Peek) 50
Große Vorschau zum vierten Teil, Leser-Sneak-Peek und Serien-Historie – hier werden Taktiker glücklich.

Dungeons 3 60
Der Geist von *Dungeon Keeper* lebt weiter – auch im dritten Teil von Kalypsos *Dungeons*-Reihe.

Kurzmeldungen 62

Terminliste 64

MAGAZIN

Die Faszination der Souls-Spiele 82
Unzugänglich und fast unfair – aber dennoch beliebt. Wir analysieren das Phänomen *Dark Souls*.

Vor zehn Jahren 88

Rossis Rumpelkammer 90

TEST

Black The Fall 68
Spiele im Stile von *Limbo* und *Inside* kann es nie genug geben – dachten sich auch die Entwickler hier.

Final Fantasy 14: Stormblood 70
Nach dem gelungenen Neustart mit *A Realm Reborn* zeigt *FF 14* mit *Stormblood*, was in ihm steckt.

Nex Machina 74
Die Voxelexperten von Housemarque (*Super Stardust*, *Outland*) kehren auf den PC zurück.

Einkaufsführer: Top-PC-Spiele, empfohlen von der Redaktion 76

EXTENDED

Startseite Extended 115

1080-Ti-Karten: Marktübersicht 116

War das wirklich so? Historische Korrektheit in Spielen 124

Jubiläums-Special: 300 Ausgaben Rossis Rumpelkammer 128

FF 14: STORMBLOOD 70

NEX MACHINA 74

SPECIAL: DIE SOULS-SPIELE 82

Dass *Agents of Mayhem* im erweiterten Universum von *Saints Row* spielt, konnten wir beim Anspielen bereits anhand des Humors erkennen.

AGENTS OF MAYHEM 44

SUDDEN STRIKE 4 50

XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN 36

HARDWARE

Hardware News 94

Einkaufsführer: Hardware 96

Wir stellen euch passende Spiele-PC-Konfigurationen für die neuesten Titel vor.

Notebooks für unter 1.000 Euro 102

Es muss nicht immer teuer sein: Wir testen Budget-Laptops auf ihre Spieletauglichkeit.

Hardware-Begriffe anschaulich erklärt, Teil 4 110

In unserer fortlaufenden Serie erklären wir euch die gängigsten Hardware-Fachbegriffe.

SERVICE

Editorial 3

Vollversion: Edna bricht aus 4

Vollversion: Harveys neue Augen 4

Vollversion: Pixel Heroes 6

Vollversion: Sudden Strike Gold 6

Team-Vorstellung 10

Team-Tagebuch 12

Vorschau und Impressum 114

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Agents of Mayhem | AKTUELL ... 44
Aven Colony | VORAB-TEST ... 66
Black The Fall | TEST ... 68
Dauntless | AKTUELL ... 30
Dungeons 3 | AKTUELL ... 60
Final Fantasy 14: Stormblood | TEST ... 70
Hob | AKTUELL ... 48
Nex Machina | TEST ... 74
Past Cure | AKTUELL ... 34
PES 2018 | AKTUELL ... 26
Pizza Connection 3 | AKTUELL ... 40
Prey | AKTUELL ... 63
Star Citizen | AKTUELL ... 63
Star Wars: Battlefront 2 | AKTUELL ... 14
State of Mind | AKTUELL ... 42
Sudden Strike 1 | AKTUELL ... 58
Sudden Strike 2 | AKTUELL ... 59
Sudden Strike 3 | AKTUELL ... 59
Sudden Strike 4 | AKTUELL ... 50
Wild West Online | AKTUELL ... 63
XCOM 2: War of the Chosen | AKTUELL ... 36

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

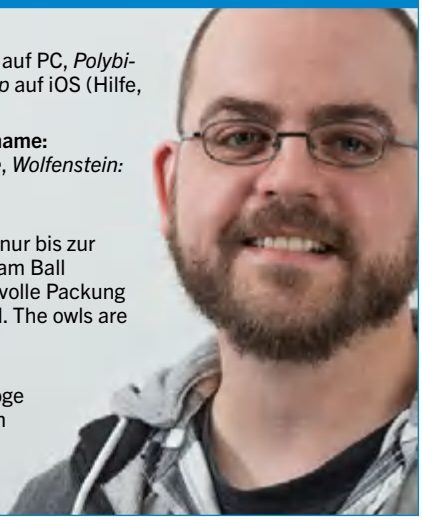
WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Hat sich:
Für den Grillpartymonat August extrem viel vorgenommen. Auf dem Plan stehen: Bacon Bomb, Pulled Pork und geräucherter Fisch. Erstmals mit selbstgemachtem Rub und selbst gemachter Barbecue Sauce.

Plant:
Zusammen mit den Kollegen Sascha Lohmüller (Schalke) und Dirk Gooding (Dortmund) einen wöchentlichen Fußball-Podcast. Das kann eigentlich nur in Blut, Schweiß und Tränen enden, wird aber bestimmt auch ein Riesenspaß.

Zockt gerade:
Aven Colony, Pixel Heroes, Wolfenstein: The New Order, Fortnite, XCOM 2, Die Zwerge und *Star Wars: Battlefront*.

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



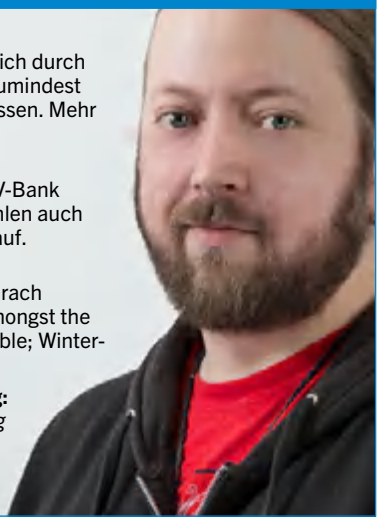
Spielt derzeit:
The Secret World Legends auf PC, *Polybius* auf PS4, *Karpador Jump* auf iOS (Hilfe, holt mich hier raus).

Kauft für seinen Pile of Shame:
Nier: Automata, *The Surge*, *Wolfenstein: The New Order* und *Nioh*.

Guckt endlich:
Twin Peaks fertig. Damals nur bis zur Hälfte der zweiten Staffel am Ball geblieben. Jetzt gibt's die volle Packung inklusive der neuen Staffel. The owls are not what they seem!

Ist entzückt:
Mal wieder die tollen Dialoge in *Secret World* zu lesen. In Sachen Storytelling spielt dieses MMORPG nach wie vor ganz vorne mit.

SASCHA LOHMÜLLER
Leitender Redakteur Print



Nutzte den Urlaub:
Horizon: Zero Dawn (PS4) endlich durch und fast platiniert. *For Honor* zumindest die Solo-Kampagne abgeschlossen. Mehr wird's dann wohl auch nicht.

Nutzte den Urlaub nicht:
Immer noch keine passende TV-Bank gefunden. Und DVD-Regale fehlen auch noch – das hört wohl niemals auf.

Hört laut:
Vintersorg – Till fjälls, del II; Carach Angren – Dance and Laugh Amongst the Rotten; Iced Earth – Incorruptible; Wintersun – The Forest Seasons.

Erweiterte die DVD-Sammlung:
Mit *McQuade, der Wolf*, *Missing in Action* und *Das Phantom-Kommando*. Ich schäme mich nicht!

FELIX SCHÜTZ
Redakteur

Zuletzt (durch)gespielt:
Final Fantasy 12: The Zodiac Age (PS4), *Black The Fall*, *Nex Machina*

Spielt derzeit:
Heroes of the Storm 2.0 (Probius ist so gut!) und arbeitet dazwischen ein paar Sachen vom Pile of Shame auf PS4 ab.

Guckt und rätselt sich mit Begeisterung:
Durch die dritte Staffel *Twin Peaks*. Volle Lynch-Dröhnung, geil! An Folge 8 werde ich mich noch lange erinnern. Got a light?

Gönnt sich dazwischen:
The Leftovers und die zweite Staffel von *Preacher*, die unheimlich stark loslegt.

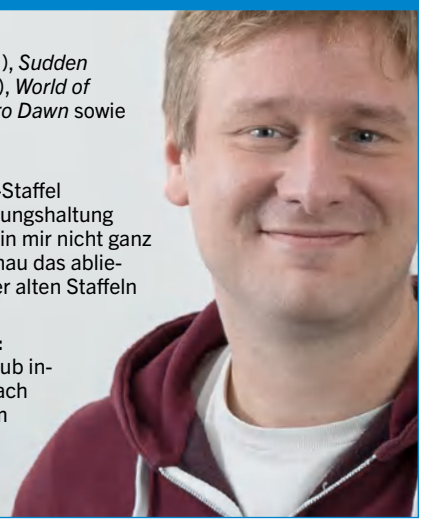
Freut sich auf:
Steamworld Dig 2, *XCOM 2: War of the Chosen*, *Wolfenstein 2* und *Metroid: Samus Returns*.

PETER BATHGE
Redakteur

Ist wieder im *XCOM*-Fieber:
Das Add-on *War of the Chosen* machte beim Anspielen bereits einen sehr guten Eindruck und das Switch-exklusive *Mario + Rabbids: Kingdom Battle* ist nicht nur taktisch fordernd, es sieht auch einfach hinreißend aus. Rundentaktik geht einfach immer!

Fragt sich gerade:
ob er ein mögliches *Age of Empire 4* überhaupt noch spielen will – obwohl er damals *Age of Kings* vergöttert hat. Besser erstmal mit der *Definitive Edition* von Teil 1 ins 20 Jahre alte Spielprinzip reinschnuppern. Aktuell überwiegt die Skepsis: Der klassische RTS-Basisbau ist wohl eher eines dieser Gameplay-Konzepte, die einfach nicht mehr zeitgemäß sind.

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Spielt aktuell:
Aven Colony (Beta-Version), *Sudden Strike 4* (Preview-Fassung), *World of Warships* und *Horizon: Zero Dawn* sowie *That's You* auf der PS4.

Traut sich noch nicht:
mit der neuen *Twin Peaks*-Staffel anzufangen. Meine Erwartungshaltung ist einfach riesig und ich bin mir nicht ganz sicher, ob David Lynch genau das abliefert, was ich mir als Fan der alten Staffeln vorstelle.

Freut sich auf den August:
Dann ist ein Finnland-Urlaub inklusive einer Kreuzfahrt nach Stockholm geplant. Zudem werde ich im August noch Patenonkel von Alva, der Tochter meines Bruders.

MATTHIAS DAMMES
Redakteur

Hat zuletzt durchgespielt:
Darksiders, *Wolfenstein: The Old Blood*, *Mittelerde: Mordors Schatten*, *The Incredible Adventures of van Helsing*

Spielt derzeit:
Darksiders 2, *Diablo 3: Totenbeschwörer* und *Secret World Legends*

Ist anderer Meinung:
als Peter bezüglich *Age of Empires*. Ohne den behutsamen Aufbau meiner eigenen Festung würde ich so ein Spiel gar nicht haben wollen.

Freut sich auf das Ende:
dieser Woche. Dann verabschiede ich mich für zwei Wochen in den Urlaub, inklusive eines Treffens mit langjährigen Gildenkameraden. Dabei wird wieder Bier und Grillgut in großen Mengen vernichtet.

MATTHIAS HARTMANN
Social Media Manager

Fiel auf seine virtuellen Knie:
Als er miterleben musste, welch exorbitante Headshot-Quote Kollege Lohmüller in *Overwatch* vorlegt (G-sync-Monitor *hust*)

Spielt derzeit:
Horizon: Zero Dawn, *DotA2*, *Playerunknown's Battlegrounds*

Fragt sich:
Wann die *Command & Conquer*-Reihe ihr Remaster bekommt, damit er unter dem ikonischen Schein von Kanes Glatze endlich Tiberium in rauhen Mengen sammeln und die Weltherrschaft an sich reißen kann.

Ist stolzer Besitzer...
eines beleuchteten Mousepads – bestimmt auch eine schöne Geschenkidee für Lukas.

KATHARINA REUSS
Redakteurin

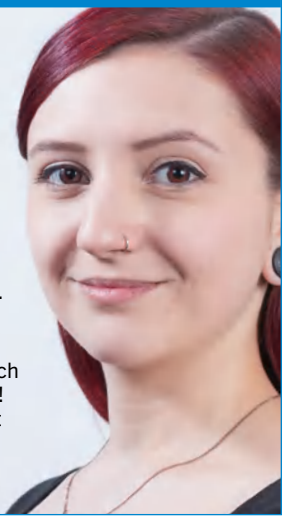
Hat festgestellt, dass:
Ramen zu den Gerichten gehört, die man lieber auswärts essen sollte als sich zu Hause der Zubereitung zu widmen. Hat viel Zeit und Arbeit gekostet und war doch nicht so gut wie beim Japaner.

Schämt sich ein wenig:
für den Kauf einer beleuchteten Tastatur.

Rät dringend davon ab:
den Film *31* von Rob Zombie anzusehen. Trotz eines Hitler-Zwerges mit Hakenkreuz-Tattoo auf der Brust als Gegenspieler unglaublich langweilig. War *The Devil's Rejects* nur ein glücklicher Zufallstreffer? Die Zweifel keimen ...

Ist immer noch begeistert von:
Hollow Knight. Habe auf dem PC wieder damit angefangen. Zauberhaft!

PAULA SPRÖDEFELD
Volontärin



Hat endlich mal:
ihre eigenmächtige Beförderung zur Redakteurin zurückgenommen. Zumindest im Heft. Höhö.

Ist gerade genervt von:
dem Wetter. Sonne, Regen, Sonne Regen. Was soll das? Entscheide dich, Odin!! Und Chris. Weil er bei *That's You* (PS4) ständig gewinnt.

Zockt gerade:
den neuen Totenbeschwörer bei *Diablo 3*. Ich hab kein Leben, lasst mich!

Freut sich immer noch auf:
die kommenden Festivals! Ich habe endlich mein Zelt und muss nachts nicht erfieren! Yay. Aber dafür morgens schweißgebadet aus dem Zelt alias Sauna rausschwimmen. Nicht optimal, aber Bier hilft ja bekanntlich gegen alles. Oder so.

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur

Freut sich:
Progress und vor allem Pete Dunne mal live gesehen zu haben, bevor sich das Bruiserweight ganz zur WWE verabschiedet und der Independent-Szene den Rücken kehrt. Für alle, die nicht wissen, was ich meine: Ich rede über Wrestling.

Ist voller Vorfreude auf:
die Gamescom in Köln. Spiele, coole Leute, Partys, Lesertreff! Das wird gut.

Spielt gerade:
privat gar nicht viel. Momentan wird viel gelesen und für Headlock gepodcastet. Wenn doch mal gezockt wird, dann nur die persönlichen Evergreens *WWE 2K17* und *PES 2017*.

In der letzten Zeile:
grüße ich Lukas. Einfach so.

LUKAS SCHMID
Redakteur

Spielt gerade:
Resident Evil VII. Wird auch mal Zeit!

Fragt sich:
ob die Gamescom in diesem Jahr von den Herstellern endlich mal wieder etwas ernster genommen wird. Seitens der großen Studios fühlte sie sich da nämlich manchmal wie die E3-Resterampe für Pseudo-Neuigkeiten an.

Verabscheut:
Leute, die beleuchtete Tastaturen besitzen. Diese „Menschen" rauchen bestimmt auch Zigarren, kochen mit Hefeflocken und Mandelmus, klettern auf wehrlosen Felsen herum oder arbeiten als Spieleredakteure.

In der letzten Zeile:
grüße ich Chris. Will ja nicht unhöflich wirken. Argh, jetzt sind's zwei Zeilen! Und jetzt drei! Helft mir!!!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram:
www.instagram.com/pcgames.de

DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Die Stadt der Talkshow-Gäste

Dass Worms eine Stadt mit einer sehr langen Geschichte und einem schönem Kaiserdom ist, dürfte den meisten bekannt sein. Doch bei unserem Sneak-Peek-Termin bei Kalypso bekamen wir aus einer anonymen Quelle noch eine äusserst steile Behauptung zu hören: Die meisten Talkshow-Gäste der Bundesrepublik sollen aus Worms stammen – man müsse nur auf die Strasse und die Gestalten dort schauen. Wir können das aber nicht wirklich bestätigen. Uns ist lediglich eine erhöhte Döner-Restaurant-Dichte aufgefallen.

Computec-Sommerfest

Wenn der Arbeitgeber hungrigen Schreibsklaven Essen ausgibt, könnte manch einer sich an die Kindheit und die Zoo-Besuche erinnert fühlen (Stichwort: Raubtierfütterung). Unser ~~fleischiger~~ fleissiger Leitwolf war bei unserem Computec-Sommerfest der Grillmeister und allem Anschein nach hat es allen PCG-Redakteuren und -Layoutern (wenn sie denn nicht im Urlaub oder auf Geschäftsreise waren) gut gemundet. Ergo: Der Grillsachverständige ist auch für nächstes Jahr gebucht – herzlichen Glückwunsch!

PC-Games-Podcast

Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 380 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

gamescom

23.-26.08.2017
Köln

Jetzt Tickets sichern!
gamescom.de

Koelnmesse GmbH | Messeplatz 1, D-50679 Köln
Telefon +49 1806 089 999* | gamescom@visitor.koelnmesse.de

*(0,20 EUR/Anruf aus dem dt. Festnetz; max. 0,60 EUR/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

BIU Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

koelnmesse

Inhalt

Singleplayer Seite 15
Vorschau auf die neue Einzelspieler-Kampagne mit epischer Story

Interview Seite 18
Wir sprechen mit Game Director Mark Thompson von Motive.

Multiplayer-Vergleich Seite 20
Was ist anders als im Vorgänger?

Episode 8 Seite 24
Vorschau auf den nächsten Film

Star Wars Battlefront 2

Von: Matthias Dammes

Mit *Battlefront 2* für Liebhaber von Single- und Multiplayer sowie *Episode 8* im Kino wird der Herbst heiß für *Star Wars*-Fans.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: DICE/Motive/Criterion
Publisher: Electronic Arts
Termin: 17. November 2017

Star Wars: Battlefront hatte im Jahre 2015 einiges zu bieten, bot aber auch viel Platz für Kritik durch unbefriedigende oder nicht vorhandene Features. Mit dem Nachfolger soll dieses Jahr alles besser werden. Mehr Vielfalt im Multiplayer durch Einheiten und Maps aus allen *Star Wars*-Epochen. Dazu eine Einzelspieler-Kampagne mit einer potenziell sehr spannenden Geschichte.

Alles, was ihr wissen müsst

Auf den folgenden Seiten geben wir euch einen ausführlichen Überblick zur Kampagne. Wir stellen die Geschichte und die Protagonistin Iden Versio genauer vor. Anhand unserer Anspieleindrücke erläutern wir Fähigkeiten und spielerische Freiheit. Außerdem sprechen wir im Interview mit Game Director Mark Thompson über die Zusammenarbeit mit Lucasfilm und wie das typische *Battlefront*-Gefühl auch in der Kampagne erhalten bleiben soll. Danach widmen wir uns dem Mehrspieler-Part und vergleichen die einzelnen Elemente und Features mit dem Vorgänger. Dabei gehen wir auf die Klassen, Helden, Raumkämpfe, Spielmodi und viele weitere Punkte ein. Als krönenden Abschluss dieser Strecke werfen wir am Ende noch einen Blick darauf, was euch im kommenden Kinohit *Star Wars: Episode 8 „Die letzten Jedi“* erwartet.

Übrigens: Für den Mehrspieler-Modus veranstalten die Entwickler von DICE ungefähr einen Monat vor Release eine Beta-Phase. Ab dem 4. Oktober können sich Vorbesteller des Spiels im Galactic-Assault- und Starfighter-Assault-Modus in die Schlacht stürzen. Zwei Tage später öffnet die Testphase für alle Spieler. ❑

DIE SINGLEPLAYER-KAMPANGE

Endor, wir schreiben das vierte Jahr nach der Schlacht von Yavin. Die Rebellion sieht sich einem wieder erstarkten Imperium gegenüber und sucht die Entscheidungsschlacht über und auf dem abgelegenen Waldmond. Dort befindet sich auch der neue, noch tödlichere Todesstern des Imperiums. Alles sieht zunächst nach einer perfekt geplanten Falle des Imperators aus. Die Rebellenflotte wird im Raumkampf aufgerieben und auf Endors Oberfläche bekommen es die Widerständler mit deutlich mehr imperialen Truppen zu tun als angenommen. So kämpft im dichten Dschungel auch die Elite-Einheit Inferno Squad, angeführt von Commander Iden Versio.

Die kleine Einheit gehört zum Besten, was das Imperium zu bieten hat. Doch trotz ihrer individuellen Überlegenheit müssen die Kämpfer von Inferno Squad mitansehen, wie der zweite Todesstern über ihren Köpfen in unzählige Bruchstücke explodiert. Auch Imperator Palpatine und Darth Vader überleben die schicksalhafte Schlacht um Endor nicht. Für Iden Versio und ihre Männer stellt sich nun die Frage, wie es jetzt weitergeht. Bestärkt durch posthume Befehle des Imperators, beginnt Inferno Squad, die verbliebenen Truppen für einen Gegenschlag zu mobilisieren. Der Tod des Imperators muss gerächt werden.

Finns großer Wunsch

So beginnt die Geschichte von *Star Wars: Battlefront 2*. Denn anders als noch im Vorgänger wird es diesmal eine richtige Kampagne mit eigener Story und neuen Charakteren geben. Das gehörte seit dem Release des Vorgängers zu den größten Wünschen der Spieler. Selbst *Star Wars*-Star John Boyega, der in *Das Erwachen der Macht* den übergelaufenen Sturmtruppler Finn spielt, wünschte sich auf Twitter eine richtige Kampagne mit packender Geschichte. Um diesen Wünschen gerecht zu werden, hätte vermutlich bereits die reine Existenz einer Kampagne gereicht, die bekannte Handlungen der *Star Wars*-Geschichte nachspielen lässt. Doch mit *Battlefront 2* trauen sich die Macher direkt an die Erschaffung neuer Abenteuer und neuer Charaktere.

Um dieses Vorhaben umzusetzen, wurde die Arbeit am Story-Modus an das kanadische Motive Studio übergeben, das 2015 von Jade Raymond gegründet wurde. Unter der Leitung der ehemaligen Produzentin der *Assassin's Creed*-Reihe arbeitet ein Team von inzwischen rund 100 Entwicklern seitdem an der Geschichte rund um Iden Versio. Die eigentlichen *Battlefront*-Entwickler von DICE konzentrieren sich währenddessen auf den Mehrspieler-Modus.

Alles für den Kanon

Dass Electronic Arts in Bezug auf den Story-Modus keine halben Sachen macht, zeigt sich nicht nur darin, dass dieser Teil des Spiels von einem eigenen Studio entwickelt wird. Um die Handlung der Kampagne zu schreiben, hat man sich neben dem ehemaligen Spielejournalisten Mitch Dyer auch Walt Williams als Autor ins Boot geholt. Er war als Narrative Designer unter anderem für die Geschichte von *Spec Ops: The Line* verantwortlich. Der Shooter wurde seinerzeit vor allem für seine hervorragende

JANINA GAVANKAR – DIE FRAU HINTER IDEN VERSIO

Einen schauspielernden Videospiel-Nerd hat sich Electronic Arts gesichert, um die Rolle von Iden Versio zu spielen. Doch wer ist die Frau, die der Protagonistin nicht nur die Stimme, sondern auch ihr Aussehen leiht.

Janina Gavankar ist ein echtes Multitalent. Die 36-jährige US-Amerikanerin indischer Abstammung hat einen Abschluss in Theater-Performance von der Universität of Illinois. Darüber hinaus wurde sie auch als Pianistin, Sängerin und Perkussionistin ausgebildet. Ihre Karriere beginnt Anfang der 2000er-Jahre mit Rollen in Filmen wie *Why is God*, *Barbershop* und *Dark*. Erste größere Bekanntheit erlangte sie 2007, als sie in der vierten Staffel der Serie *The L Word* eine Hauptrolle übernahm. In der Folge wurde Gavankar immer wieder für Gastrollen in großen TV-Shows wie *Stargate Atlantis*, *Grey's Anatomy* und *NCIS* verpflichtet. 2011 folgte die bis dahin größte Rolle als Lehrerin Luna Garza in der Vampir-Serie *True Blood*, die sie zwei Jahre lang verkörperte. Seit diesem Jahr tritt sie regelmäßig in der Mystery-Serie *Sleepy Hollow* auf, wo sie die Agentin Diana Thomas spielt. Darüber hinaus betätigt sie sich auch als Musikerin. Neben Gesang hat sie seit der Highschool vor allem eine Vorliebe für Percussions.

Doch Janina Gavankar ist nicht nur Schauspielerin und Musikerin, sie ist auch leidenschaftliche Gamerin. Mit ihren Fans teilt sie in den sozialen Netzwerken regelmäßig Bilder und Gedanken über Videospiele, die sie gerade bewegen. So trat sie eine Zeit lang auch in der ehemaligen Videospielsendung *Attack of the Show* des US-Fernsehsenders G4 TV auf. In *Far Cry 4* sammelte sie dann erstmals eigene Erfahrungen mit dem Voice- und Motion-Capturing eines Videospiel-Charakters. Im Ubisoft-Shooter spielte Gavankar die tragende Rolle der Amita.

Ihre Leidenschaft für Spiele war ihr dann auch anzumerken, als sie auf der E3 2017 während der Presseshow von Electronic Arts im eleganten Iden-Versio-Kleid die Bühne betrat. Die Hauptrolle in *Star Wars: Battlefront 2* zu übernehmen sei für sie die coolste Sache, die ihr jemals passiert ist. Als sie am Set von *Sleepy Hollow* von der Zusage erfuhr, habe sie hyperventiliert und sei vor Freude zusammengebrochen. Bei der Darstellung von Iden war es ihr besonders wichtig, die innere Ruhe und den unerschütterlichen Glauben an das Imperium einzufangen.

Janina Gavankar präsentiert *Battlefront 2* auf der EA-Play-Pressekonferenz.

Die Zerstörung des zweiten Todessterns und der Tod des Imperators erschüttern Inferno Squad.

Über Messenger-Droiden erteilt der Imperator seinen Truppen auch nach seinem Tod noch Befehle.

Als Commander des Inferno Squad ist Iden direkt ihrem Vater Admiral Garrik Versio unterstellt.

Handlung gelobt. Die beiden Autoren arbeiten für *Battlefront 2* eng mit der Lucasfilm Story Group zusammen. Denn die Geschichte geht direkt als offizieller Teil in den umfangreichen Kanon des *Star Wars*-Unviersums ein.

Mit Janina Gavankar wurde eine Schauspielerin verpflichtet, die *Star Wars* und Videospiele mit jeder Faser lebt. Sie verleiht Protagonistin Iden Versio ihre Stimme, ihr Aussehen und ihre Bewegungen. (siehe Kasten vorherige Seite). Zusätzlich verfasst die renommierte Schriftstellerin Christie Golden einen Roman zur Vorgeschichte des Inferno Squad und Iden Versio (siehe Kasten nächste Seite).

Imperiale Musterkarriere

Star Wars: Battlefront 2 erzählt als eines der ersten Videospiele eine Geschichte aus dem Blickwinkel imperialer Soldaten. Soldaten, für die das Imperium Stabilität bedeutet und die Rebellion einfach nur Chaos darstellt. Sie kämpfen für ihre Überzeugungen, weil das die Welt ist, in der sie zu Hause sind. Das gilt besonders für Commander Iden Versio. Sie wuchs auf dem Planeten Vardos auf, der als imperiales Utopia bezeichnet wird. Die Menschen hier haben sich völlig dem Dienst am Imperium verschrieben.

Auf ihre Laufbahn im Militär wurde Iden bereits von klein auf vorbereitet. Dafür sorgte ihr Vater, Admiral Garrik Versio vom Imperialen Sicherheitsbüro, dem ISB. Er glaubt daran, dass Stärke nötig ist, um Ordnung aufrechtzuerhalten. Daher treibt er Iden immer wieder an und bringt sie an ihre Grenzen. Ihre Mutter Zeehay Versio ist eine bekannte Künstlerin, die für das Imperium unter anderem Propaganda-Poster entwirft. Von ihr hat Iden vor allem eine gewisse kreative Neugier übernommen.

Aber trotz ihrer privilegierten Familienverhältnisse hat sie es stets abgelehnt, in ihrer Karriere bevorteilt zu werden. Alles, was sie erreicht hat, geht auf ihre eigenen Fähigkeiten und ihre Entschlossenheit zurück. Als herausragende Pilotin, die auch den letzten Tropfen Leistung aus den fragilen TIE Fightern herausholen kann, nahm sie an der Schlacht von Yavin 4 teil. Sie verfolgte gerade einen fliehenden Rebellen, als der erste Todesstern explodierte. In der Folge verdiente Iden sich in zahlreichen weiteren Kämpfen gegen die Rebellion ihre Stellung. Während der Schlacht um Endor ist sie bereits eine erfahrene Veteranin und frisch zum Commander des Inferno Squads aufgestiegen.

Im All und zu Fuß

An der Seite der Protagonistin kämpfen zwei Kameraden. Zu dritt bilden sie das Inferno Squad, eine einzigartige Einheit innerhalb des ISB, geschaffen von Admiral Versio. „Sie sind bekannt als Aufräumeinheit, die den Schlamassel anderer Leute beheben. Dabei handelt es sich meist um hochriskante Operationen. Manchmal handelt es sich um schnelle, chirurgische Angriffe hinter feindlichen Linien, manchmal um Kämpfe Seite an Seite mit den Streitkräften an der Front“, erklärt uns Game Director Mark Thompson.

Wie sich das spielt, konnten wir bereits auf der E3 selbst ausprobieren. In der Demo-Mission waren dabei zunächst unsere fliegerischen Fähigkeiten gefragt. Eine Flotte von Rebellen wagte einen Angriff auf den Sternenzerstörer von Admiral Versio. Also begeben wir uns hinter das Steuer unseres TIE Fighters und schlagen die Angreifer zurück. Zu solchen Raum-

Das Inferno Squad ist eine Spezialeinheit der imperiallen Sicherheit, die sowohl am Boden …

… als auch am Steuer eines TIE Fighters zur Elite der imperialen Streitkräfte gehört.

STAR WARS BATTLEFRONT 2: INFERNO SQUAD – DER PREQUEL-ROMAN ZUM SPIEL

Mit der Geschichte der Kampagne meinen es die Motive Studios ernst. Nicht nur wird das Skript zusammen mit der Lucasfilm Story Group entwickelt, es erscheint auch ein Roman mit der Vorgeschichte.

Bereits Ende Juli erscheint das Buch aus der Feder von Christie Golden in der englischen Originalfassung. Die Autorin ist dabei keine Unbekannte für *Star Wars*- und Videospiel-Fans. So schrieb Golden die *Fate of the Jedi*-Reihe sowie den *Clone Wars*-Roman *Star Wars: Dark Disciple*. Darüber hinaus stehen zahlreiche *Warcraft*- und *Star Trek*-Romane sowie Bücher zu *Assassin's Creed* und *Starcraft* in ihrer Vita. Mit *Inferno Squad* erzählt die Schriftstellerin nun die Vorgeschichte der namensgebenden Spezialeinheit und damit der Kampagne von *Battlefront 2*. Die Story entstand in enger Abstimmung mit den Entwicklern von Motive und der Lucasfilm Story Group. Genau wie beim Spiel gehört auch der Begleitroman zum offiziellen Kanon des *Star Wars*-Universums.

Die Handlung setzt nach den Ereignissen von *Rogue One* und *Eine neue Hoffnung* an. Nach der großen Niederlage mit der Zerstörung des Todessterns befindet sich das Imperium in der Defensive. Um wieder die Oberhand zu gewinnen, wird das Inferno Squad mit dem Ziel losgeschickt, die Partisanen-Gruppierung rund um den legendären Freiheitskämpfer Saw Gerrera zu unterwandern. Auch nach dem Tod Gerreras führen seine Anhänger dessen extremistisches Vermächtnis zum Sturze des Imperiums weiter. Die Elite des imperialen Militärs soll die Gruppe von innen heraus vernichten. Mit dabei die junge Lieutenant Iden Versio, die sich innerhalb der Truppe behaupten will. Das Vorwissen über Idens Vergangenheit ist nicht notwendig, um die Geschichte von *Battlefront 2* zu verstehen. Aber Leser des Buches sollen mit entsprechenden Anknüpfungen belohnt werden.

Für die Entwickler war es sehr wichtig, dass eine angesehene Autorin wie Christie Golden einen Prequel-Roman schreibt. Normalerweise würden Begleitromane zu Videospielen nur Leute ansprechen, die das Spiel sowieso gekauft haben, erklärt Game Director Mark Thompson. Die Reputation von Golden werde dagegen helfen, die Marke bekannter zu machen. „Es wird interessant sein zu sehen, wenn Leute, die keine Spieler sind und normalerweise nichts mit *Battlefront* zu tun haben, über Iden und Inferno Squad lesen. Das ist das Aufregende daran, ein Teil der größeren *Star Wars*-Familie zu sein. Fans, die du normalerweise nicht erreichst, kommen mit Geschichten in Berührung, die du geholfen hast zu erschaffen", freut sich Thompson.

Wer nicht selber lesen will, kann sich den Roman auch als Hörbuch zu Gemüte führen. In der englischen Originalfassung wird die Handlung dabei von Janina Gavankar gesprochen, der Schauspielerin von Iden Versio. Die rund 14-stündige Audioversion soll parallel zum Buchrelease am 25. Juli 2017 bei verschiedenen Anbietern erscheinen. Unklar ist bisher nur, wann Roman und Hörbuch in deutscher Sprache erscheinen.

kämpfen soll es in der Kampagne mehrmals die Gelegenheit geben. Den Entwicklern von Motive war es wichtig, in der Kampagne alle Elemente abzubilden, die auch im Mehrspieler-Modus den Kern eines *Battlefield*-Spiels ausmachen: der Kampf als Solat an der Front, epische Schlachten mit Raumjägern und die ikonischen Helden.

Letztere wird es auch in der Kampagne geben. Bisher wissen wir, dass wir im Verlauf der Handlung für kurze Zeit auch in die Rolle von Luke Skywalker und Kylo Ren schlüpfen werden. Spielerisch werden sich diese Figuren kaum von ihren Gegenstücken im Multiplayer unterscheiden. Allerdings haben die Helden hier einen Kontext innerhalb der Story und werden nicht nur in die Schlacht gespawnt.

Wie das genau funktioniert, konnten wir allerdings noch nicht selbst erleben. Stattdessen geht es in unserer Anspielmission dann nahtlos in den Bodenkampf über, nachdem wir unseren Jäger im Hangar des feindlichen Schlachtschiffes gelandet haben. Unser Ziel ist es, die Geschütze auszuschalten und das Schiff somit kampfunfähig zu machen. Hierfür können wir mit gezogener Waffe durch die Korridore stürmen und jeden Feind ausschalten, der sich uns in den Weg stellt. Oder wir gehen subtiler vor. Dabei kommt dann auch Idens kleiner Droide zum Einsatz.

Ein Droide als Freund und Helfer

Das Gameplay der Kampagne soll sich kaum vom Mehrspieler-Modus unterscheiden. Man wollte keine zwei separaten Spielsysteme entwickeln. „Die Handhabung der Waffen und wie sie sich anfühlen, die Bewegung der Trooper, Geschwindigkeit, Sprunghöhe, alle diese Basis-Gameplay-Elemente sind die gleichen. Das ist auch so gewollt, damit es sich wie ein Spiel, ein Erlebnis anfühlt. Die Zeit, die du im Singleplayer verbringst, zahlt sich dann auch im Multiplayer aus", gibt Mark Thompson zu verstehen.

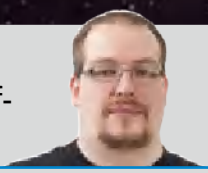
Aber natürlich spielt sich Iden nicht wie ein gewöhnlicher Trooper. Sie verfügt über spezielle Fähigkeiten. Dazu gehört ihr kleiner ID10-Droide, der Türen öffnen und Gegner lautlos ausschalten kann. Der Game Director erklärt uns, dass „der Droide defensiv oder offensiv agieren kann, er kann heilen oder taktische Unterstützung bieten. Er ist aber nicht allmächtig. Du musst die Fähigkeiten je nach Mission verwalten, mit denen ihr den Droiden ausstattet." Hier bietet das Spiel also eine gewisse Freiheit in der Wahl der eigenen Spielweise. Die Level fallen dabei mal linearer und mal weitläufiger aus, ähnlich der Vielfalt der Multiplayer-Karten.

Potenzial und Gefahren

Mit dem Vorhaben, mit ihrer Kampagne die bisher unbekannten Epoche zwischen *Episode 6* und *7* zu erzählen, haben es sich die Entwickler von Motive Studios definitiv nicht leicht gemacht. Innerhalb des sich rasant entwickelnden neuen *Star Wars*-Kanons kann das Spiel dadurch aber auch eine zentralle Rolle erarbeiten, wie es zuvor noch keinem Videospiel vergönnt war. Die gewählte Ausrichtung und Epoche haben das Potenzial, etwas Besonderes zu werden. Dazu müssen die Macher allerdings auch etwas mehr bieten als das, was vergleichbare Kampagnen von Mehrspieler-Shootern der letzten Jahre anzubieten hatten. Einen bisher wenig beleuchteten Zeitraum von 30 Jahren innerhalb von fünf bis sechs Spielstunden abzuhandeln dürfte bei *Star Wars*-Fans wohl eher Enttäuschung hervorrufen. ❑

Im Verlauf der Handlung schlüpft ihr auch in die Rolle von Helden wie Luke Skywalker.

MATTHIAS MEINT



„Hoffentlich mehr als nur die typische Aufwärm-Kampagne für den Multiplayer"

Kampagnen von Shootern mit starkem Multiplayer-Fokus sind in der Regel kurz und meist auch nicht der Rede Wert. Für *Battlefront 2* hoffe ich ganz stark, dass meine Befürchtungen in dieser Hinsicht unbegründet sind. Zum einen, weil ich endlich mal wieder eine hervorragende *Star Wars*-Geschichte in einem Videospiel erleben will. Wann gab es denn das letzte *Star Wars*-Spiel für Einzelspieler? Seit *The Force Unleashed 2* im Jahre 2010 kam da nichts Bedeutendes mehr. Zum anderen, weil mich eine Geschichte aus der Sicht des Imperiums und Iden Versio als Protagonistin unheimlich ansprechen. Ich hoffe nur, dass dieses große Potenzial nicht in fünf Stunden verschwendet wird.

Im Interview mit

Wir sprechen mit Motives Game Director über die Zusammenarbeit mit Lucasfilm, die Philosophie hinter den Kampagne und wie das Team das typische *Battlefront*-Gefühl auf den Singleplayer überträgt.

PC Games: Wie sehr motiviert es euch oder schüchtert es euch vielleicht sogar ein, dass zahlreiche Fans, inklusive *Star Wars*-Stars wie John Boyega, ein herausragendes Story-Erlebnis von *Battlefront 2* erwarten?
MARK THOMPSON: „*Star Wars* ist ein großer Teil im Leben der Leute und sie haben eine emotionale Verbindung dazu. Natürlich liegen ihnen die Charaktere und die Story am Herzen. Ich gehöre selbst zu diesen Leuten. Daher ist es aufregend, einschüchternd, furchteinflößend, lohnend und es ist ein großes Privileg mit den Leuten von Lucasfilm zu arbeiten, um nicht nur mit existierenden Dingen herumzuspielen, sondern auch völlig Neues zu erschaffen."

PC Games: Es ist einmal etwas anderes, eine *Star Wars*-Geschichte aus der Perspektive des Imperiums zu erleben. Wie seid ihr zu der Entscheidung gelangt, die unerzählte Geschichte zwischen *Episode 6* und *7* aus diesem Blickwinkel zu erzählen?
MARK THOMPSON: „Wir haben einfach versucht, eine Stimme für *Battlefront* zu finden. In einem unserer ersten Gespräche mit Lucasfilm ging es weniger darum, was für eine Geschichte wir erzählen wollen, sondern was der Stil und Ton von *Battlefront* sein soll. Sie beschäftigen sich mit dem Erzählen von Geschichten in allen Medien, in Filmen, Spielen, Comics und so weiter. Daher geht es ihnen vor allem um einzigartige Stimmen. Wie kann es sich anders anfühlen, sodass nicht jeder einfach den Stil der Filme kopiert? In den frühen Diskussionen ging es daher vor allem darum, was eine *Battlefront*-Story ausmacht. Also sprachen wir über das Kernerlebnis von *Battlefront*, bei dem es darum geht, ein Soldat an vorderster Front zu sein. Es geht um die Idee, dass selbst Trooper erfolgreich auf dem Schlachtfeld sein können und selbst zu Helden werden. Alle Helden in *Star Wars* starten mit bescheidenen Anfängen und haben interessante Familienbeziehungen. Das sind die allgemeinen Teile einer *Star Wars*-Geschichte, aber es gibt auch Dinge, die *Battlefront* einzigartig machen – und das ist die Perspektive des Soldaten. Es war uns daher schon früh klar, dass unser Held kein Jedi oder Machtnutzer sein würde. Es geht um Soldaten im Kampf, aber auch Raumjäger und Fahrzeuge sind ein großer Teil des *Battlefront*-Erlebnisses. Also wollten wir jemanden der Schiffe fliegen und am Boden kämpfen kann. Das alles führte uns zur Idee einer Spezialeinheit und die imperiale Perspektive war nur ein weiteres Element in unserem Bestreben, unsere Story von anderen zu unterscheiden. Es gab aber schon vorher Geschichten mit imperialem Fokus. Es ist nicht so, dass wir hier etwas komplett Neues machen."

PC Games: Ihr habt unter anderem mit dem Sentinel Droiden bereits Verbindungen zum *Shattered Empire*-Comic gezeigt. Es gibt da aber auch noch die *Aftermath*-Trilogie, die sich auf die Ereignisse zwischen *Episode 6* und *7* konzentriert. Haben diese Bücher eure Herangehensweise an die Story beeinflusst? Werden wir Überschneidungen zwischen beiden Kanon-Geschichten erleben?
MARK THOMPSON: „Das Lustige an der Zusammenarbeit mit Lucasfilm ist, dass sie diese Geschichten entwickelt haben, während wir unsere Geschichte entwickelt haben. Sie haben uns frühe Versionen von *Aftermath* gegeben und uns gezeigt, wo es Überschneidungen geben kann. Lucasfilm hat uns sprichwörtlich mit Munition versorgt, die wir nutzen konnten, um alles miteinander zu verbinden. Ihr Ziel ist der logische Zusammenhang innerhalb eines Universums, also versorgen sie uns mit Informationen, wo wir andere Teile von *Star Wars* aus der Vergangenheit oder selbst noch zukünftige Geschichten berühren können.

> „Das Kern-Gameplay ist absolut im Einklang mit dem *Battlefront*-Multiplayer."

Aftermath haben wir sehr eng verfolgt, denn die Romane beschäftigen sich mit einem Teil der unerzählten Geschichte. Wir erzählen einen anderen Teil, wollten aber sicherstellen, dass alles zusammenpasst. Es ist auch eine Belohnung für die Fans. Wer die *Aftermath*-Trilogie gelesen hat, wird einen gewissen Fanservice in unserer Geschichte erkennen."

PC Games: Was ist es für ein Gefühl, so eng mit der Lucasfilm Story Group zusammenzuarbeiten und ein brandneues *Star Wars*-Abenteuer zu erschaffen, das Teil des offiziellen Kanons sein wird?
MARK THOMPSON: „Es ist großartig. Wie ich vorher schon sagte, ist es einschüchternd, lohnend, wunderbar. Es ist eine große Herausforderung, aber Lucasfilm hat uns zu hundert Prozent unterstützt. Es war wirklich erfrischend, sich mit ihnen hinzusetzen und zu reden. Es ging bei den Diskussionen nicht nur um *Star Wars*, wo sie uns erklären, wie man *Star Wars* macht. Wir haben uns auch allgemein über Storytelling in Spielen und was wir anders machen wollen, um *Battlefront* von anderen *Star Wars*-Geschichten zu unterscheiden, unterhalten. Es ging viel um Spiele und wie Spiele Geschichten erzählen. Wir haben nicht nur mit der Story Group von Lucasfilm zusammengearbeitet, sondern auch mit dem Games-Production-Team, das damals Teil der LucasArts-Gruppe war. Die arbeiten schon seit langer Zeit an *Star Wars*-Spielen. Sie haben also jede Menge Erfahrung im Erzählen von Geschichten und der Produktion von Spielen."

PC Games: Es heißt, ihr deckt mit eurer Geschichte die ganzen 30 Jahre zwischen *Rückkehr der Jedi-Ritter* und *Das Erwachen der Macht* ab. Wie haben wir uns das vorzustellen? Spielen wir am Ende der Story mit einer 50- oder 60-jährigen Iden?
MARK THOMPSON: „Es ist schwer, über die Details zu sprechen, ohne zu viel zu verraten. Ich weiß, das ist eine schlechte Antwort, aber weil es eine von der Erzählung getriebene Kampagne ist, sprechen wir nicht über Details. Das sind die Sachen, die du selbst spielen und erleben musst."

PC Games: In vielen Shootern mit starkem Fokus auf dem Mehrspieler-Modus ist die Kampagne selten mehr als eine Aufwärmung mit sehr kurzer Spielzeit und durchschnittlichen Storys. Was macht *Battlefront 2* speziell, worauf sich die Fans freuen können? Können Einzelspieler-Fans davon ausgehen, dass das Spiel ihr Geld wert ist, auch wenn sie sich nicht für den Multiplayer interessieren?
MARK THOMPSON: „Ich kann nicht sagen, ob es für jeden Einzelnen das Geld wert sein wird. Was wir versuchen, ist, aus dem Kern-Fundament von *Battlefront* eine Kampagne zu erschaffen, die dem Gameplay-Erlebnis treu bleibt. Gleichzeitig wollen wir eine interessante *Star Wars*-Geschichte aus einer etwas anderen Perspektive erzählen, die ein paar unbekannte Elemente der Marke streift. Ich kann also nicht wirklich sagen, wie Leute die Fans von *Star Wars*, aber nicht von Multiplayer sind, das Spiel beurteilen. Wir versuchen alles zu nutzen, was *Battlefront* bereits als Multiplayer-Spiel hat. Es geht dabei um drei wesentliche Fantasien. Erstens, ein Trooper in den großen Schlachten zu sein. Zweitens, ein Pilot eines Sternenjägers am Himmel zu sein. Und natürlich drittens, als einer der ikonischen *Star Wars*-Helden zu spielen. Diese drei Erlebnisse zusammen sind es, die den *Battlefront*-Multiplayer einzigartig machen. Mit der Kampagne wollten wir sicherstellen, dass wir all diese Fantasien ebenfalls ausleben können. Die Fahrzeuge, die Waffen, die Gadgets und die Fähigkeiten, wir nutzen so viel wie möglich aus dem Mehrspieler-System in der Kampagne, die all diese Sachen in einen Kontext setzt. Wir konzentrieren uns auf das Abenteuergefühl in jedem der Story-Kapitel, um sicherzustellen, dass es ein gutes Tempo gibt und dass du Pilot sein kannst und im nächsten Moment ein Soldat am Boden. Es gibt Kapitel, in denen du als einer der ikonischen Helden spielst. Ich denke, wir haben jede Menge Variation, die dem Feeling des

Mark Thompson

VITA

Mark Thompson ist der Game Director bei Motive Studios im kanadischen Montreal und als Projektleiter für die Umsetzung der Kampagne von *Star Wars: Battlefront 2* zuständig. Vor seinem Engagement für Electronic Arts arbeitete er über sechs Jahre für Ubisoft. Dort war er maßgeblich als Level Design Director an *Far Cry 3* und als Narrative Director an *Far Cry 4* beteiligt. Vorher verdiente er sich seine ersten Sporen in der Spieleindustrie bei Midway Games aus dem englischen Newcastle.

Battlefront-Multiplayer treu bleibt, aber gleichzeitig das Gefühl vermittelt, dass es nicht einfach nur wie jede andere Shooter-Kampagne ist."

PC Games: Auf der E3 konnten wir beobachten, wie sich eine Mission auf verschiedene Wege lösen lässt. Wie viel Freiheit werdet ihr dem Spieler im Verlauf des Spiels mit dem Leveldesign geben?
MARK THOMPSON: „Das variiert von Level zu Level und selbst innerhalb eines Levels gibt es Unterschiede. Wir versuchen, die größte Bandbreite aller *Battlefront*-Erlebnisse zu bieten. Auch im Multiplayer sind einige Karten enger und mehr auf ein Ziel fokussiert und man hält sich mehr in Innenräumen statt der Außenwelt auf. Aber manchmal seid ihr auch an einem großen, offenen Ort, wie bei den Walker-Angriffen. Mit der Kampagne wollen wir all diese Erlebnisse abbilden. Einige Kapitel werden daher mehr fokussiert sein und an anderer Stelle öffnet sich das Spiel mit Raum für epische Schlachten. Es geht hier um Vielfalt."

PC Games: Wir wissen bereits, dass wir Raumkämpfe in der Kampagne haben. Werden wir auch Bodenfahrzeuge in einigen Missionen steuern?
MARK THOMPSON: „Ohne zu spezifisch zu sein, aber ja. Ich belasse es einfach mal bei einem Ja."

PC Games: Was kannst du uns über den Charakter-Fortschritt in der Kampagne erzählen? Wir wissen bereits, dass der Spieler Fähigkeiten verbessern kann. Gib uns ein paar Details dazu.
MARK THOMPSON: „Ich will wieder nicht zu spezifisch werden, aber die Idee ist auch hier nicht, zwei verschiedene System zu entwickeln. Also übernehmen wir alles, was DICE für das Entwicklungssystem von Helden, Troopern, Star Cards macht. Du kannst also etwas erwarten, das sich sehr ähnlich wie die Progression im Multiplayer anfühlt."

PC Games: Wie wird der Wechsel zwischen Iden und den Helden funktionieren? Wie stellt ihr sicher, dass die Kampagne das Gefühl eines stimmigen Erlebnisses behält?

MARK THOMPSON: „Die Idee, die Charaktere zu wechseln, stammt aus der Art, wie in *Star Wars* Geschichten erzählt werden. *Star Wars* ist eine Ensemble-Geschichte. Bei einigen Filmen könnte man argumentieren, dass sie zwei Protagonisten haben. *Das Erwachen der Macht* hat mit Rey zwar den Hauptprotagonisten, aber an einigen Stellen ist Finn nahezu genauso der Protagonist wie Rey. *Star Wars*-Storytelling wechselt die Perspektive und das ist einfach ein Teil, wie diese Marke funktioniert. Das ist eines der Dinge, die einfach für uns zu machen sind, eben weil es so ein wichtiger Teil der DNA von *Star Wars* ist."

PC Games: In *Battlefield 4* konnte man zusätzliche Waffen für den Multiplayer-Modus freischalten, indem man die Kampagne durchgespielt hat. Wird es in *Battlefront 2* eine ähnliche Verknüpfung geben?
MARK THOMPSON: „Es gibt auf jeden Fall Belohnungen, aber ich gehe da nicht in die Details. Die Kampagne zu spielen wird dich nicht nur mit Spielerfahrung, sondern auch mit nicht näher spezifizierten Dingen für den Multiplayer belohnen."

PC Games: Habt ihr schon Pläne, in der Zukunft weitere Inhalte für den Singleplayer zu liefern? Zum Beispiel eine Erweiterung der Story? Oder müssen wir dafür auf *Battlefront 3* warten?
MARK THOMPSON: „Ist das etwa eine Fangfrage, um mich dazu zu bringen, *Battlefront 3* zu bestätigen? Wir werden sehen, was die Zukunft bringt. Das ist alles, was ich dazu sagen kann."

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch!

> „Iden setzen wir ab, indem wir ihr einzigartige Fähigkeiten geben."

DER MULTIPLAYER-VERGLEICH

Wilde Schlachten in einer weit entfernten Galaxis stehen auch in *Battlefront 2* auf dem Programm.

Von: Lukas Schmid

Holla, da steckt ja auch noch ein Mehrspieler-Part in *Star Wars: Battlefront 2*! Wir klären, was sich im Vergleich zum ersten Teil ändert.

Star Wars: Battlefront war ein gutes Mutiplayer-Spiel, aber eines der Kategorie „Könnte noch so viel besser sein, wenn …“. Ergo kommt den Entwicklern die Aufgabe zu, beim Mehrspieler-Part von *Battlefront 2* nicht nur das, was den ersten Teil auszeichnete, fortzusetzen, sondern auch an zahlreichen Stellen den Schraubschlüssel anzusetzen und ein rundum besseres Spielerlebnis abzuliefern. Wirklich grandios gut gelungen war die *Star Wars*-Atmosphäre: Das Spektakel war nicht nur grafisch beeindruckend, alles sah auch ganz genau so aus, wie man sich das vorstellte. Hinzu kamen die berühmten orchestralen Musikstücke und die einprägsamen Soundeffekte von Laserschwert, Blaster und Co. Allerdings war vor allem das Gunplay vielen Spielern ein Dorn im Auge, denn am PC zeigte sich schnell eines: Die Reichweite der meisten Waffen war gewaltig und dank der Präzision von Maus und Tastatur verkam ein Großteil der Schlachten zur Schießbude, bei der sich die gegnerischen Fraktionen über die Map hinweg erledigten. Effektiv, aber nicht sonderlich unterhaltsam! Hinzu kamen fehlende Inhalte, die sich vor allem Fans der ersten beiden *Battefront*-Spiele wünschten, die anno 2004 und 2005 für PS2, Xbox und PC erschienen. So waren für viele Fans die nicht vorhandenen Flugschiff-Schlachten in den Weiten des Weltalls ein großer Minuspunkt. Generell wurde trotz unterhaltsamer Spielmodi deutlich weniger Inhalt geboten, als man sich das gewünscht hätte beziehungsweise von dem nicht direkt mit dem neuen Spiel zusammenhängenden Vorgänger gewohnt war. Teil 2 soll nun also alles besser machen, und wenn sich auch manche Dinge wie der Spielumfang derzeit noch nicht wirklich bestimmen lassen, so gibt es doch Punkte, bei denen man Vergleiche ziehen kann.

Was ist neu im Weltall?

Auf den folgenden Seiten stellen wir Aspekte wie die Helden, die Spielmodi oder die Fahr- und Flugzeuge gegenüber und verraten beziehungsweise schätzen ein, wie sehr sich *Star Wars: Battlefront 2* hierbei vom direkten Vorgänger unterscheiden wird. Außerdem erklären wir kurz zusammengefasst, wie das neue Klassensystem das Gameplay beeinflusst, und gehen der Frage auf den Grund, was es mit den nun vorhandenen Mikrotransaktionen auf sich hat. Übrigens: Wer sich selbst einen Eindruck vom Spiel verschaffen möchte, aber nicht vorhat, im August die Gamescom zu besuchen, der bekommt nur wenige Wochen danach die Gelegenheit dazu. Anfang Oktober nämlich veranstalten die Entwickler, nachdem zuletzt eine geschlossene Alpha-Testphase abgeschlossen wurde, eine offene Beta zum Spiel. Darin werden zwei Spielmodi anwählbar sein. ❑

DIE SPIELMODI

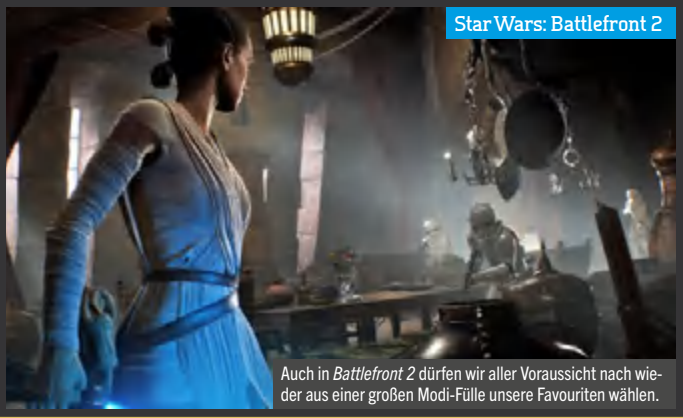
Da können die Schießereien noch so viel Spaß machen – wenn sie nicht im Rahmen unterhaltsamer Spielmodi stattfinden, geht die Sache trotzdem nicht auf.

Zum Glück dürfte es bei *Star Wars: Battlefront 2* da keine großen Probleme geben. Tatsächlich ist eigentlich noch nicht viel zu den Spielmodi bekannt; bis dato wurde vor allem die neue Variante Galactic Assault in den Mittelpunkt gestellt. Hier stehen sich zwei Teams gegenüber, die in zwei verschiedenen Spielphasen einerseits ein Fahrzeug bewachen und eskortieren und andererseits einen gegnerischen Angriff zurückdrängen müssen. Allerdings war die Modi-Auswahl schon im ersten Teil sehr groß und wurde durch diverse DLCs sogar noch erweitert. Neben Deathmatch, Capture the Flag und anderen Genre-Standards (für teilweise bis zu 40 Spieler) darf man sich also wieder auf besondere Modi freuen, die etwa Helden und Bösewichte in den Fokus stellen.

Star Wars: Battlefront 1

Schon von Haus aus war die Modi-Menge im ersten Teil groß. Dank der Download-Inhalte wuchs die Zahl weiter an.

Star Wars: Battlefront 2



Auch in *Battlefront 2* dürfen wir aller Voraussicht nach wieder aus einer großen Modi-Fülle unsere Favouriten wählen.

DIE MAPS

Wovon lebt *Battlefront 2*, wie auch schon der erste Teil? Natürlich von der *Star Wars*-Lizenz! Kein Wunder also, dass die ikonischen Orte ausgiebig genutzt werden.

Eines der Highlights des ersten *Battlefront* waren definitiv die Maps. Schließlich ist es einfach cool, in der Rebellen-Basis, auf dem Todesstern oder auf Tatooine herumzuballern! Zusätzlich zu den Maps aus der alten Trilogie, *Episode VII* und *Rogue One* erwarten uns diesmal auch Lokalitäten aus den Prequels und natürlich *Episode VIII*. Schön: Je nach Map werden die einander gegenüberstehenden Gruppierungen passend zur Filmvorlage angepasst. Als neue Maps bestätigt wurden bis dato Takodana, Starkiller Base, Theed und Yavin IV. Erneut mit dabei sind auf jeden Fall Hoth, Tatooine und Endor. Wie bereits im Erstling der Fall, wird es wohl auch wieder Planeten geben, auf denen gleich mehrere der Maps angesiedelt sind.

Star Wars: Battlefront 1

Die abwechslungsreichen und zutiefst ikonischen Maps stellten auf jeden Fall ein Highlight des ersten Teils dar.

Star Wars: Battlefront 2

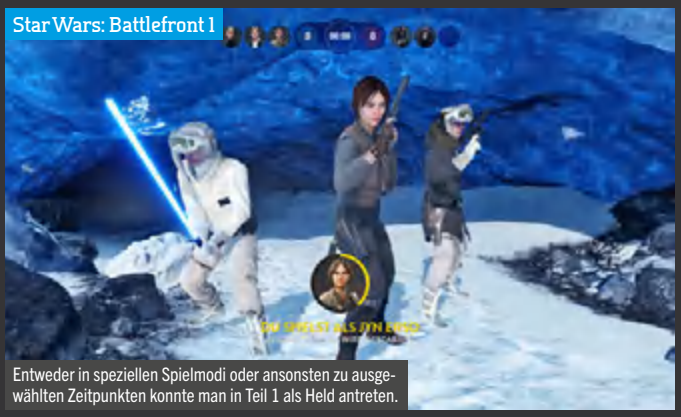
Wir können uns auf eine Mischung aus bekannten und neuen (etwa Theed, Nabos Hauptstadt) Maps freuen.

DIE HELDEN

Obwohl sie übertrieben stark sein konnten, machte es viel Spaß, in *Battlefront* in die Haut bekannter Serien-Figuren zu schlüpfen. In Teil 2 sind sie wieder mit dabei!

Bisher wurden bereits einige der hellen und der dunklen Seite der Macht zugewiesene Helden bestätigt: Yoda, Darth Maul, Finn, Captain Phasma, Han Solo, Boba Fett, Luke Skywalker und Rey werden auf jeden Fall in die Schlacht ziehen. Die Liste verrät's: Diesmal sind Helden und Schurken aus allen Episoden an Bord und sie alle kommen mit mächtigen Spezialmanövern daher. Ganz bestimmt nicht Teil des Kanons, aber cool: Es wird auch möglich sein, mit Figuren aus verschiedenen Zeitaltern gegeneinander anzutreten. Wie sich Finn wohl im Kampf gegen Sonnenbrand-Opfer Darth Maul schlägt? Übrigens: Wie viele andere Inhalte auch, etwa die Fahrzeuge, schaltet man die Helden auf dem Feld mit in den Kämpfen verdienten Battle Points frei.

Star Wars: Battlefront 1



Entweder in speziellen Spielmodi oder ansonsten zu ausgewählten Zeitpunkten konnte man in Teil 1 als Held antreten.

Star Wars: Battlefront 2

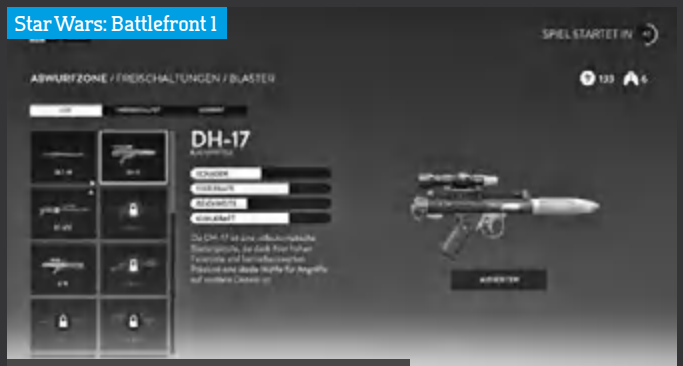
Es fühlt sich ziemlich episch an, in *Battlefront 2* berühmte Duelle nachzustellen – und auch solche, die es nie gegeben hat.

DIE WAFFEN

Noch relativ wenig verraten wurde zu den neuen Waffen, die in *Battlefront 2* zum Einsatz kommen werden. Allerdings haben wir ein paar Wünsche an die Schießprügel!

Bei den bisherigen Anspielmöglichkeiten wurden natürlich schon indirekt ein paar der Waffen aus dem Spiel präsentiert, indem wir sie dort einfach nutzen konnten. So erhaschten wir etwa Blicke auf einen Heavy Blaster der Ersten Ordnung und den schnell nachladenden Blaster Cr-2. Tatsächlich schweigen sich die Entwickler zu Umfang und verschiedenen Funktionsweisen aber noch aus. Wir haben aber einen Wunsch, und zwar dass das auf dem PC zu Sniper-Orgien verkommene Gunplay des Erstlings überarbeitet wird. Offenbar wurde unser Wunsch sogar erhört: In den Anspiel-Phasen war die Reichweite der Wummen geringer, bei Dauerfeuer die Präzision kleiner und generell steht Taktik mehr im Vordergrund. Schön!

Star Wars: Battlefront 1



In Teil 1 erwartete uns eine große Auswahl an Schießprügeln, die wir mit gesammelten Credits freischalten konnten.

Star Wars: Battlefront 2

Bisher wurden erst wenige der Waffen aus dem Spiel offiziell offenbart. Wir hoffen auf etwas mehr Unterschiede!

SPACE COMBAT

Manchmal will man als Weltraum-Held hoch hinaus und nicht nur auf dem Boden um den Sieg kämpfen. *Battlefront 2* bietet diese Möglichkeit zum Glück.

Ja, es gab Flug-Schlachten im ersten *Battlefront*. Die ließen allerdings spielerisch zu wünschen übrig und waren allesamt knapp über verschiedenen Planetenoberflächen angesiedelt. Nicht so in *Battlefront 2*, wo es uns auch weit ins All hinaus zieht und die Planeten nicht mehr als nett anzusehende Hintergründe darstellen. Das entspricht dem, was es Anfang der 2000er in den ursprünglichen *Battlefront*-Titeln zu spielen gab und wonach Fans viele Jahre geschrien haben. Damit die Steuerung und die Action gut rüberkommen, wurde für diese Spielmodi niemand Geringeres als das Entwicklerstudio Criterion an Bord geholt, das sich mit *Burnout* und zuletzt auch Ablegern von *Need for Speed* einen Namen gemacht hat. Wie auch die Figuren am Boden werden die Schiffe durch neue Fähigkeiten verbesserbar sein. Die Entwickler versprechen, dass dem Space Combat genauso viel Relevanz zukommen soll wie den normalen Schlachten. Wir sind gespannt!

Star Wars: Battlefront 1

Sagen wir es, wie es ist: Die Luftschlachten im ersten Teil machten einfach nicht allzu viel Spaß und wirkten belanglos.

Star Wars: Battlefront 2

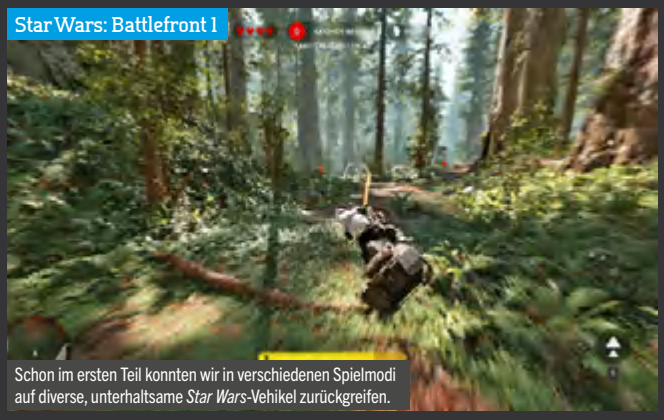
Ein Extra-Entwickler-Studio an Bord, deutlich mehr Relevanz und mehr Möglichkeiten – Teil 2 soll es richtig machen!

DIE FAHRZEUGE

Klar: Wo es Weltraumschlachten gibt, braucht's ordentliche Vehikel. Aber auch in den anderen Spielmodi sind wir mobil unterwegs, und zwar mit Stil.

Wir sind ja bereits kurz auf die überarbeiteten und nun auch verbesserbaren Fluggeräte für die Weltraum-Schlachten eingegangen (siehe links). So erwarten uns etwa N1-Starfighter und V-Wings zusätzlich zu vielen der weiteren Vehikel aus dem ersten Spiel. Im Rahmen der E3 wurden aber auch bereits bodenbezogene Geräte vorgestellt, etwa der Schwebepanzer AAT-1 und der AT-RT Walker. Besonders cool – und rein technisch betrachtet ebenfalls ein Fortbewegungsmittel: Auf dem Eisplaneten Hoth werden wir auf dem Rücken von Tauntauns Platz nehmen dürfen! Wir sind gespannt, ob uns auf anderen Planeten ähnlich ikonische Tiere oder auch Maschinen erwarten. Zusätzlich werden uns wohl auch wieder Spielmodi geboten werden, in denen wir zum Beispiel einen AT-AT kontrollieren und unsere Feinde aufs Korn nehmen dürfen. Und spezielle Vehikel wie der Millennium Falcon sind natürlich auch wieder mit dabei!

Star Wars: Battlefront 1



Schon im ersten Teil konnten wir in verschiedenen Spielmodi auf diverse, unterhaltsame *Star Wars*-Vehikel zurückgreifen.

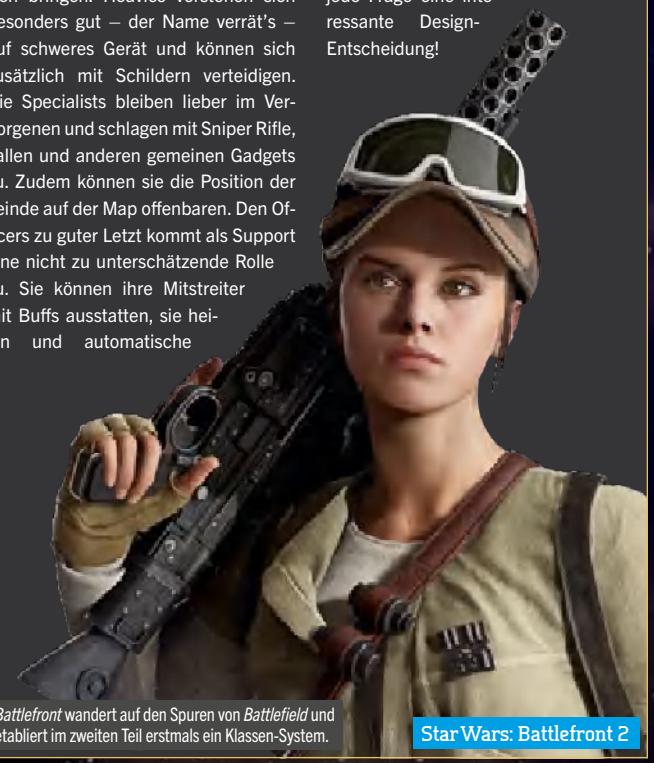
Star Wars: Battlefront 2

Wie in fast allen Belangen legt *Battlefront 2* auch bei den Fahr- und Fluggeräten qualitativ und quantitativ einen drauf.

DIE KLASSEN

In den ursprünglichen *Battlefront*-Spielen waren sie an Bord, bei den EA-Neuinterpretationen ab dem zweiten Teil nun auch: Figuren-Klassen!

Dank der Star Cards (siehe rechts) konnte man seine Helden in *Battlefront* schon bis zu einem gewissen Grad individualisieren. *Battlefront 2* geht hier aber noch deutlich weiter und etabliert ein vollwertiges Klassensystem. Hierbei haben wir zu Beginn die Wahl aus vier verschiedenen Alternativen: Assaults stellen die klassischen Allrounder dar, die mit allen Waffengattungen relativ gut umzugehen wissen und bei Geschwindigkeit, Widerstandskraft und anderen Parametern gute Werte mit sich bringen. Heavies verstehen sich besonders gut – der Name verrät's – auf schweres Gerät und können sich zusätzlich mit Schildern verteidigen. Die Specialists bleiben lieber im Verborgenen und schlagen mit Sniper Rifle, Fallen und anderen gemeinen Gadgets zu. Zudem können sie die Position der Feinde auf der Map offenbaren. Den Officers zu guter Letzt kommt als Support eine nicht zu unterschätzende Rolle zu. Sie können ihre Mitstreiter mit Buffs ausstatten, sie heilen und automatische Geschütze platzieren. Weitere Klassen wie Super Battle Droids und Clone Jumptrooper schalten wir via gesammelten Battle Points frei. Jede Klasse bringt eine eigene Auswahl an Waffen, Star Cards, Upgrades und anderen speziellen Fähigkeiten mit sich. Vor allem aber erlauben beziehungsweise erfordern die Klassen erstmals ein Zusammenspiel zwischen Teammitgliedern – im ersten Teil befand man sich zwar gleichzeitig am Spielfeld, hatte aber nur sehr selten das Gefühl, wirklich als Gemeinschaft zu agieren. Nun muss man sich darauf verlassen können, dass jeder sich seiner Rolle bewusst ist. Wie gut das in der Praxis funktioniert, muss sich noch zeigen, es ist aber ohne jede Frage eine interessante Design-Entscheidung!



Battlefront wandert auf den Spuren von *Battlefield* und etabliert im zweiten Teil erstmals ein Klassen-System.

Star Wars: Battlefront 2

STAR CARDS & LOOT BOXES

Gratis-Maps, Gratis-Spielmodi und anderes Gratiszeug per Post-Release-Download – klingt gut! Allerdings, die Sache hat auch einen kleinen Haken.

Die gute Nachricht verkünden wir als Allererstes: Bezahl-DLCs wird es in *Star Wars: Battlefront 2* nicht geben! Die schlechte Nachricht: Dafür sind Mikrotransaktionen an Bord, also ein Ingame-Shop, in dem wir Echtgeld hinlegen können. Zu kaufen gibt es im Falle von *Battlefront* dort sogenannte Loot Boxes, in denen sich diverse kosmetische, aber auch das Spiel beeinflussende Items und Goodies finden lassen, die zufällig zusammengestellt werden. Aber keine Sorge: Wer kein Geld ausgeben will, kann sich die zum Kaufen benötigten Punkte auch erspielen, braucht dann aber natürlich entsprechend länger zum Freischalten von Gegenständen. Die soeben erwähnten Star Cards waren übrigens auch schon im Erstling an Bord und verleihen uns diverse Spezialfähigkeiten wie starke Angriffe oder auch höhere Sprünge, die wir in die Kämpfe mitnehmen können – allerdings ist die Anzahl der verfügbaren Slots natürlich stark begrenzt.

Star Wars: Battlefront 1

Die Star Cards verliehen uns in *Battlefront* diverse Fähigkeiten und brachten eine gewisse taktische Komponente ins Spiel.

Star Wars: Battlefront 2

Wer in *Battlefront 2* bereit ist, die Brieftasche zu öffnen, gelangt deutlich schneller an Verbesserungen für seine Figur.

DIE SPIELBAREN EPOCHEN

Warum auch immer, hat man sich bei *Star Wars: Battlefront* entschlossen, die spielbaren Epochen stark zu beschränken. In Teil 2 sieht die Sache aber anders aus.

War es wegen des schlechten Rufes der Prequel-Trilogie? Kann sein – auf jeden Fall erlebte man im ersten *Battlefront* lediglich Szenen aus der klassischen Trilogie und später per DLC aus *Episode VII* und *Rogue One* nach. Alles neu macht Teil 2 und jetzt erleben wir auch Mehrspieler-Abenteuer auf Naboo, Geonosis und Co. Das ist auch gut so – so schlecht die Filme auch sind, sie brachten einige interessante Planeten hervor! Größtenteils wird aber nach wie vor versucht, die verschiedenen Epochen nicht allzu sehr miteinander zu vermengen – siehe die zu den jeweiligen Lokalitäten passenden Einheiten. Wie bereits erwähnt, wird diese innere Logik lediglich bei den Helden, die allesamt überall auftreten können, aus dem Fenster geworfen.

Star Wars: Battlefront 1

Im ersten Teil konnten wir nur in der Ära der klassischen Trilogie und in den Film-DLCs unser Mehrspieler-Unwesen treiben.

Star Wars: Battlefront 2

Ja, man kann der Prequel-Trilogie viel vorwerfen. Einige der Planeten-Designs wie etwa Naboo sind aber gelungen.

Star Wars Episode 8

Von: Matthias Dammes

Der Widerstand kämpft weiter gegen die Neue Ordnung, während Rey bei Luke die Geheimnisse der Macht lernt.

Jedes Jahr ein neuer *Star Wars*-Film. So sieht derzeit die traumhafte Realität für Fans der Sternensaga aus. Nach dem viel gelobten Ableger *Rogue One* geht es in diesem Dezember mit Episode 8 *Die letzten Jedi* weiter. Der zweite Teil der neuen Trilogie muss unter anderem unter Beweis stellen, dass die Hauptreihe von *Star Wars* nicht nur daraus besteht, sich selbst immer wieder zu zitieren. Nachdem J.J. Abrams bei *Das Erwachen der Macht* auffällig viele Muster von *Eine neue Hoffnung* kopiert hat, hoffen Fans mit dem Streifen von Rian Johnson auf mehr Eigenständigkeit.

Es ist Zeit für das Ende der Jedi

Wie der Titel schon andeutet, ist sich Lucasfilm dafür vermutlich auch nicht zu schade mit dem Jedi-Orden einen der Grundpfeiler des *Star Wars*-Universums zu opfern. Natürlich ranken sich viele Spekulationen um die Bedeutung des Titels. Nicht zuletzt die Frage, ob mit *The Last Jedi* eine Person oder mehrere gemeint sind, sorgte für viel Verwirrung. In der deutschen Fassung ist der Filmtitel klar in der Mehrzahl gehalten, während in anderen Sprachen von der Einzahl Gebrauch gemacht wird. Auch Regisseur Johnson sprach in einem Interview von einem letzten Jedi.

Dass es mit dem uralten Orden der Friedenshüter der Republik zu Ende geht – ja gar zu Ende gehen muss – verkündet dann auch der vermutlich letzte Jedi Luke Skywalker (Mark Hamill) im ersten Teaser-Trailer zum Film, der während der Star Wars Celebration im April veröffentlicht wurde. Eine Aussage, die für viel Diskussion bei *Star Wars*-Fans gesorgt hat. Am beliebtesten ist vor allem die Theorie, dass sich Luke von den Lehren der Jedi abgewandt hat, weil er im permanenten Kampf zwischen heller

Flieger-Ass Poe Dameron und sein treuer Droide BB-8 stürzen sich in den Kampf für den Widerstand.

und dunkler Seite die Ursache für die Jahrtausende voller Konflikte sieht. Rey (Daisy Ridley) bilde er entsprechend als eine Art graue Jedi aus, die die Balance zwischen heller und dunkler Seite bewahrt.

Das Geheimnis der Whills

Bei diesen Spekulationen taucht auch immer wieder der uralte Orden der Whills auf, der auf einen frühen Entwurf der *Star Wars*-Geschichte von George Lucas zurückgeht. Die Whills werden als übermächtige Wesen und Ursprung der Jedi sowie der einstmals existierenden Balance der Macht ins Spiel gebracht. Bestärkt werden diese Theorien durch die Rückkehr der Whills in den offiziellen Kanon. So gehören der blinde Mönch Chirrut Imwe sowie sein Freund Baze Malbus aus *Rogue One* zu einem religiösen Orden, der sich Guardians of the Whills nennt.

Aber egal was es nun genau mit dem Ende der Jedi auf sich hat, für Protagonistin Rey stehen erst einmal harte Trainungsstunden bevor. Im Teaser-Trailer ist zu sehen, wie die Handlung direkt an das Ende von Episode 7 anknüpft, wo die Heldin auf dem Planeten Ahch-To eintrifft und den verschollenen Luke Skywalker ausfindig macht. Dieser bringt ihr daraufhin die Grundlagen im Umgang mit Lichtschwert und Machtkräften bei. Das lässt natürlich schon wieder Vergleiche mit *Das Imperium schlägt zurück* aufkeimen, wo Luke seinerseit große Teile des Films bei Yoda auf Dagobah verbrachte, um die Geheimnisse der Jedi zu lernen.

Alte und neue Gesichter

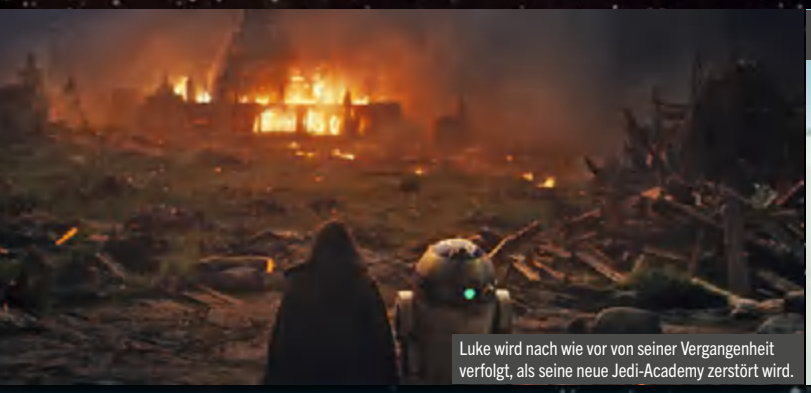
Aber natürlich stehen währenddessen die Ereignisse in der Galaxie nicht still. Die neue Ordnung holt nach der Niederlage auf Starkiller Base zum Gegenschlag aus. Auf Seiten des Widerstands ziehen wieder Poe Dameron (Oscar Isaac) und sein treuer Droide BB-8 in den Kampf. Dabei werden auch neue Charaktere eingeführt, wie die Schwestern Paige (Veronica Ngo) und Rose Tico (Kelly Marie Tran). Während Paige von Poe als Bordschütze ausgebildet wird, geht die Mechanikerin Rose zusammen mit dem übergelaufenen ehemaligen Stormtrooper Finn (John Boyega) auf eine heikle Mission hinter den feindlichen Linien. Dabei verschlägt es die beiden auch in ein edles Casino namens Canto Bight. Hier soll es laut Regisseur Rian Johnson untypisch für *Star Wars* eher edel und nobel zugehen, gewürzt mit einem gewissen Hauch von *James Bond*.

Neu ist auch eine mysteriöse Gestalt, die von der Filmcrew einfach nur „DJ“ genannt wird. Während der eigentlichen Handlung kommt der Name des zwielichtigen Charkters mit ungeklärter Loyalität, gespielt von Benicio Del Toro, nie zur Sprache. Wenig bekannt ist bisher auch über die Figur von Vize-Admiral Amilyn Holdo (Laura Dern), einem wichtigen Offizier der Streitkräfte des Widerstandes.

Langer Schatten

Überschattet wurde die Fertigstellung des Films vom überraschenden Tod von Carrie Fisher im Dezember 2016. Wie schon bei *Das Erwachen der Macht* spielt Fisher auch in Episode 8 wieder ihre Rolle als General Leia Organa. Änderungen am Film mussten nicht mehr vorgenommen werden, da die Dreharbeiten zum Zeitpunkt von Fishers Tod bereits abgeschlossen waren. Unklar ist jedoch noch, wie es in Episode 9 mit der Rolle von Prinzessin Leia weiter gehen soll. Eigentlich war Carrie Fisher für eine größere Rolle vorgesehen.

Unterdessen äußerte Luke-Skywalker-Darsteller Mark Hamill Kritik an der Entwicklung seines Charakters. Er habe sich für Lukes Zukunft etwas anderes vorgestellt, aber dennoch alles gegeben, um die Vision des Regisseurs umzusetzen. Ob den Fans die Entwicklung von Luke Skywalker gefällt, zeigt sich ab dem 14. Dezember im Kino. ❑



Luke wird nach wie vor von seiner Vergangenheit verfolgt, als seine neue Jedi-Academy zerstört wird.

Auf dem abgelegenen Planeten Crait kommt es zur Schlacht zwischen Widerstand und Erster Ordnung.

PES 2018

Die Spieler unterscheiden sich gemäß ihrer jeweiligen Attribute stark. Neymar ist beispielsweise im Dribbling schwerer zu stoppen als andere Kicker.

Genre: Sportspiel
Entwickler: Konami
Publisher: Konami
Termin: 14. September 2017

©Konami Digital Entertainment

Von: Jens-Magnus Krause, Benedikt Plass-Flessenkämper, Christian Dörre

Der Spielspaß-Meister präsentiert sich mit zahlreichen Verbesserungen in Titelform.

Welchen besseren Ort als ein Fußballstadion gibt es, um das neue *PES 2018* vorzustellen? Genau, keinen! Denn nur hier trennen wortwörtlich ein paar Meter den realen vom virtuellen Rasen. Doch bevor wir im Signal Iduna Park, der Heimstätte von DFB-Pokalsieger Borussia Dortmund, selber Hand anlegen, lässt Global Brand Manager Adam Bhatti die anwesenden Journalisten aufhorchen: „Wenn ihr *PES 2017* gespielt habt, dann ist *PES 2018* ein Schock für euch." Die Antwort auf unsere verwirrten Blicke folgt zum Glück sofort: „Ein Fokus der Entwicklung liegt auf der kontinuierlichen Weiterentwicklung des Gameplays, die schon drei Jahre in der Vergangenheit mit Grundbausteinen begonnen hat." Das Konami-Team entwickele das Spiel Bhatti zufolge nicht stupide und kurzfristig von Jahr zu Jahr, sondern langfristig – und viele grundlegende Gameplay-Meilensteine erreichen die Entwickler erst jetzt mit *PES 2018*.

In der Ruhe liegt die Kraft

PES 2018 macht Spaß – und wie! Das liegt daran, dass sich das Geschehen auf dem Rasen jetzt noch mehr nach richtigem Fußball anfühlt. Fehlpässe, vergeigte Torschüsse oder gelungene Lupfer lassen sich zu jeder Zeit dank des verbesserten Gameplays nachvollziehen. Nicht das Spiel ist verantwortlich für eure Freude oder euren Ärger, sondern ganz allein ihr. Wer den Vorgänger kennt, bemerkt sofort das angenehm entschleunigte Spieltempo. Am Anfang wirken Sprinteinlagen dadurch zwar fast zu langsam, aber nach einer kurzen Eingewöhnungsphase fühlt sich alles harmonisch und aufeinander abgestimmt an. Im direkten Vergleich zu *PES 2017* kommt es deutlich weniger auf Geschwindigkeit, dafür umso stärker auf taktisches Angriffsspiel an, geschickt eingesetzte Pässe inklusive.

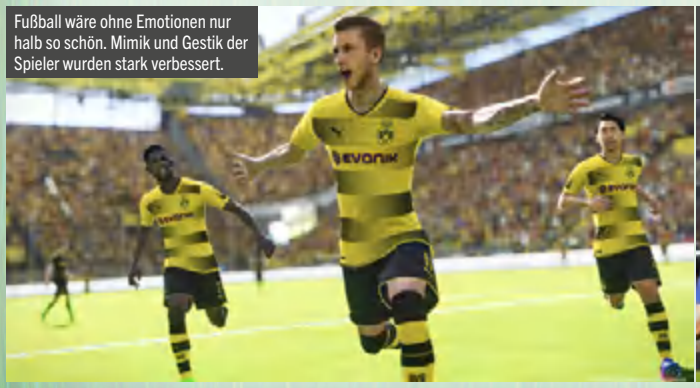
Die gehen zwar zielgenau von der Hand, jedoch ist beim Drücken der Pass-Taste ein anderes Timing gefragt und viele Pässe vermag das gegnerische Team auch geschickt abzufangen. Die Balance zwischen Angriff und Verteidigung fühlt sich bereits in dieser frühen Version sehr ausgeglichen an. Zu meckern gibt es hier nur, dass es die KI-Mitspieler häufig nicht schaffen, schnell in freie Räume vorzustoßen. Sie wirken manchmal eher wie ein Begleitschutz und nicht wie sich aktiv freilaufende Mitspieler.

Dribbling mit Kontrolle

Neben dem Spieltempo und den Pässen fällt auf, dass sich die Balltreter anders steuern lassen und bewegen. Das liegt am veränderten Dribbling: Ihr habt nun die Möglichkeit, auch sehr kleine Bewegungen mit eurem Spieler und dem Ball auszuführen, ohne dass sich einer vom anderen zu weit entfernt. So habt ihr stets die volle Ballkontrolle. Auf engem Raum kann es aber passieren, dass euch die Pille zu weit von eurem Fuß springt und der Gegner so ungewollt in Ballbesitz gelangt.

Ein weiterer Faktor für das neue Bewegungsgefühl ist die realistisch abgebildete, träge Körpermasse der Spieler. Besonders bei Drehungen, Richtungswechseln und Zweikämpfen ist zu spüren, dass ihr simulierte Menschen steuert und keine Roboter, die blitzschnell die Richtung ändern können.

In Sachen Gameplay hat Konami noch mehr Neuerungen zu bieten. So schirmen eure Spieler den Ball automatisch ab, indem



Fußball wäre ohne Emotionen nur halb so schön. Mimik und Gestik der Spieler wurden stark verbessert.

Schon im Vorgänger gab es viele schöne Paraden, dennoch haben die Torhüter nun neue Animationen spendiert bekommen.

Im Regen rollt die Kugel schwerfälliger und die Spieler können nicht so sehr das Tempo anziehen wie auf trockenem Platz.

sie ihren Körper zwischen Ball und Gegner bringen. Sie wissen, was in ihrer Umgebung passiert und welches Verhalten jeweils sinnvoll ist. Als Stürmer seid ihr so in der Lage, auch mal den Ball in der Spitze zu halten und zu warten, bis eure Mannschaft nachgerückt ist. In den Zweikämpfen, vor allem bei Kopfballduellen, setzen die Fußballer ihre Körpermasse ebenfalls gekonnt ein.

Darüber hinaus kann euch der Ball jetzt auch an Bauch oder Oberschenkel springen und sich trotzdem aus dem Lauf mitnehmen lassen. Das ging letztes Jahr noch nicht.

Alles Standard, oder was?

Habt ihr einen Freistoß oder eine Ecke herausgeholt, fällt sofort auf, dass die dargestellte Ballflugbahn fehlt. Das ist Konamis Ansatz, die Standardsituationen realistischer zu gestalten. Das bedeutet: üben, üben, üben. Denn die Standards sind ohne Erfahrung in *PES 2018* alles andere als leicht, hier geht es wortwörtlich um Fingerspitzengefühl. Zur Unterstützung lässt sich jedoch in eine neue, erhöhte Kameraperspektive wechseln, um mehr Übersicht auf die Spieler vor sich zu gewinnen.

Auch die Elfmetersteuerung fühlt sich intuitiver an, jedoch ebenfalls nur dann, wenn ihr aus anfänglichen Fehlversuchen lernt. Und ganz neu mit dabei: der Ein-Spieler-Anstoß, wie ihn das Regelwerk im Fußball vorsieht.

Für Kontroll-Freaks

Wie in jedem *PES*-Teil hat euer aktuell angewählter Spieler ein farbiges Dreieck über seinem Kopf. Doch der Spieler, zu dem ihr mit einem Druck auf die Spielerwechsel-Taste springt, hat bereits ein blasses, weißes Dreieck über sich. So wisst ihr, welchen Spieler ihr als nächstes anwählt. Dadurch ist das zuvor nervige Spielerwechsel-Roulette endlich Geschichte, das vor allem in der Defensive auffiel.

Optischer Leckerbissen

Schon beim Auflaufen der Mannschaften fallen die komplett überarbeiteten, authentischen Spielermodelle auf. Bei vielen Spielern durften die Entwickler auf Bodyscans zurückgreifen, die alle Körpermaße und das Gesicht originalgetreu abbilden. Dazu kommen jetzt auch Details wie Tattoos von Spielern, etwa bei BVB-Star Marco Reus. Wie die Authentizität der Mannschaften ausfällt, die nicht für *PES 2018* komplett gescannt wurden, erfahren wir erst im fertigen Spiel. Übrigens: Die PC-Version befindet sich nach Jahren der Vernachlässigung nun auf dem Stand der aktuellen Konsolen und wirkte vor Ort grafisch sogar leicht besser als die PS4-Pro-Version.

Gefühlsduseleien

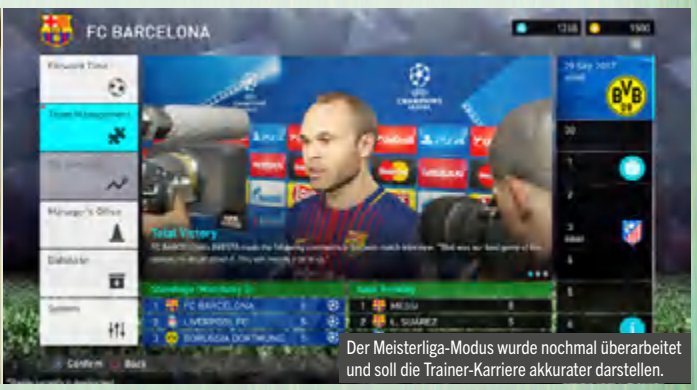
Männer können keine Gefühle zeigen? Von wegen! Ein Jubelschrei nach einem Tor, ein Wutausbruch nach einer gelben Karte oder ein schmerzverzerrtes Gesicht nach einer Verletzung gehören in *PES 2018* jetzt zum Repertoire der virtuellen Kicker. In Kombination mit den detailliert modellierten Gesichtern inklusive Falten, Sommersprossen und Bartwuchs stehen die Spielermodelle dem Konkurrenten *FIFA 18* in nichts nach.

Stadionatmosphäre

Seit dem Vorgänger *PES 2017* unterhält Konami exklusive Partnerschaften mit bestimmten Lizenzmannschaften. Dazu gehören der FC Barcelona, Borussia Dortmund und der FC Liverpool. Startet ihr eine Partie in einem dieser Stadien, fallen folgende Details ins Auge: Die Spielertunnel sind originalgetreu abgebildet und wirken dank neu generierter Lichteinstellungen nun noch realistischer. Darüber hinaus sind nun auch die Original-Umkleidekabinen und die Interview-Bereiche enthalten, die euch jeweils im Meister-Liga-Modus begegnen.

Eine gute Stadionatmosphäre lebt von seinen Zuschauern, da-

An der legendären Anfield Road sind nun sogar die heiligen Katakomben korrekt abgebildet. YNWA!



Der Meisterliga-Modus wurde nochmal überarbeitet und soll die Trainer-Karriere akkurater darstellen.

Es fehlen zwar einige Lizenzen, dennoch sollen neue Einblendungen während des Spiels für mehr TV-Atmosphäre sorgen.

her gehen diese in *PES 2018* noch mehr als zuvor auf das Geschehen auf dem Platz ein. Sie jubeln oder ärgern sich häufiger und in den richtigen Momenten. Dazu gesellen sich am Spielfeldrand deutlich mehr und sich realistischer bewegende Ordner, Fotografen und Kameraleute – ein dickes Atmosphäre-Plus. Dagegen sind die unterschiedlichen Tageszeiten und Wetterverhältnisse dem Konkurrenten *FIFA 18* jedoch nicht ebenbürtig. Die Wahl zwischen Tag und Abend, Sommer oder Regen ist nicht groß. Dazu sieht der Regen optisch nicht hübsch aus und beeinflusst das Verhalten des Balls und der Spieler nur marginal.

Der neue Koop-Modus

Der von vielen Fans geforderte Koop-Modus hält endlich Einzug in *PES 2018*. Das bedeutet, dass Zwei-gegen-Zwei- oder Drei-gegen-Drei-Partien spielbar sind. Wenn ihr also zu zweit mit einem Kumpel auf der Couch sitzt, kann sich ein dritter Freund via Internet dazugesellen. Zu dritt tretet ihr dann gemeinsam gegen drei andere menschliche Spieler an, die irgendwo auf der Welt verteilt sind. Der Spielmodus ist sowohl online als auch offline nutzbar. Außerdem soll er im E-Sport eine neue Disziplin darstellen, zum Beispiel in der offiziellen PES League von Konami. Toll: Das Spiel erfasst eure Matches und Leistungen statistisch. Anhand dieser Aufzeichnungen ist erkennbar, mit welchen anderen Online-Spielern ihr ein Team bilden solltet, um eure spielerischen Schwächen gegenseitig auszugleichen.

Modernisierung des Fußballs

Die Inszenierung des jeweiligen Spieltages werten die Entwickler durch moderner wirkende Einblendungen zwar auf, aber original lizenzierte TV-Einblendungen gibt es in der aktuellen Vorschau-Version von *PES 2018* nicht. Dafür arbeitet Konami nun endlich bei der Aufstellung oder bei eingeblendeten Spieler-Statistiken (z. B. Passquote) mit realen Porträt-Spielerfotos und nicht mehr mit ihren virtuellen Konterfeis. Ansonsten gleicht die komplette Präsentation in dieser Anspielversion noch der aus dem Vorgänger, auch in Sachen (Taktik-) Menü.

Wer darf mitspielen?

Sowohl bei der Präsentation, als auch im Interview hielt sich Konami bezüglich der Lizenzen in *PES 2018* noch zurück. Erst im Rahmen der gamescom in Köln soll es dazu zahlreiche Neuankündigungen geben. Das gilt auch für die exklusiven Partnerschaften mit neuen Vereinen und weiteren Spieler-Legenden neben dem bereits bekannten Diego Maradona.

Der FC Schalke 04 ist als zweite deutsche Mannschaft neben dem BVB bestätigt worden. Die dritte und damit lizenztechnisch letzte erlaubte Mannschaft aus der Bundesliga ist noch unbekannt, dazu wollte auch Adam Bhatti im Interview nichts verraten. Der FC Bayern ist aufgrund dessen Partnerschaft mit EAs *FIFA* auf keinen Fall mit dabei, dafür aber für alle Vorbesteller der jamaikanische Sprint-Star und bekennende *PES*-Fan Usain Bolt als Einzelspieler. Wir tippen mal, dass er schnell sein wird. ❑

Endlich gibt es einen Koop-Modus! Doch auch der myClub-Modus wurde stark aufgebohrt.

CHRIS MEINT

„Der Vorgänger war toll, doch *PES 2018* bietet ein spürbar besseres Spielerlebnis!“

PES steht seit Anbeginn für realistisch simulierten Fußball. Das ändert sich auch mit *PES 2018* nicht, sondern verstärkt sich sogar noch. Und dabei ist das Spiel weder anstrengend noch nervig, sondern macht mit seinem ausgereiften Gameplay richtig viel Laune. Das verlangsamte Spieltempo, die nachvollziehbare Ballphysik, die authentischen und stets nachvollziehbaren Spielerbewegungen, das im Detail verbesserte Dribbling und die hübschere Optik geben ein beeindruckendes Gesamtbild ab und motivieren jeden Fußball-Liebhaber, sofort zum Gamepad zu greifen. Ich bin jedoch noch auf die Verbesserungen in den Spielmodi gespannt, beim Event in Dortmund waren nur Freundschaftsspiele möglich. Was aber auch klar ist: In puncto Präsentation, simulierten Witterungsverhältnissen und beim Thema Lizenzen ist jetzt schon absehbar, dass *PES 2018* gegenüber *FIFA 18* den Kürzeren ziehen wird.

pcgames.de

powered by point STAEDTLER®

KOSTENLOSE 16-seitige Leseprobe am Stand!*

23.-26. August 2017

BESUCHT UNS AUF DER GAMESCOM!

PC Games · play4 · PC Games MMORE · PC Games Hardware · GAMES AKTUELL · N-ZONE · XBG 360 GAMES

Kommt zu unserer

Leserlounge in Halle 8, C030

und macht es euch gemütlich!

Unsere treuen Abonnenten dürfen sich auf ein nettes Geschenk freuen. Bringt den Coupon, der dieser Ausgabe beiliegt, ausgefüllt zum Stand mit und holt euch euer Treue-Goodie!*

* Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz

Noch kein Abonnent? Jetzt noch schnell ändern unter **shop.computec.de** und Auftragsbestätigung mit zum Stand bringen.

powered by point STAEDTLER®

Der Hammer lässt sich auf Knopfdruck zu einer Kanone umfunktionieren. Praktisch!

Dauntless

Furchtlos taten sich Branchenveteranen zusammen, um *Dauntless* zu programmieren. Wir haben's ausprobiert!

Von: Katharina Reuß

Genre: Action
Entwickler: Phoenix Labs
Publisher: Phoenix Labs
Termin: 4. Quartal 2017

Die schönsten Dinge im Leben sind meistens ganz simpel. Das Glas Wasser etwa, das wir herunterstürzen, nachdem wir an einem heißen Nachmittag zum Spiel-Termin von *Dauntless* in München angekommen sind, könnte leckerer nicht sein. Ebenfalls einfach, ebenfalls spaßig: in einem Viererteam auf ein Monster einzuprügeln, dessen Prankenhieben auszuweichen und triumphierend die Beute einzusacken. Dieses Spielprinzip ist freilich nicht gerade taufrisch, die Japaner kultivieren es in ihrer *Monster Hunter*-Serie seit mehr als zwanzig Jahren. Der PC als Plattform wurde von ihnen jedoch sehr lange sträflich vernachlässigt, und in diese Lücke möchte *Dauntless* vorstoßen – am besten bevor mit *Monster Hunter World* irgendwann 2018 doch noch der Genrekönig einen Fuß auf die heimischen Rechner setzt.

Kostenfrei und Spaß dabei

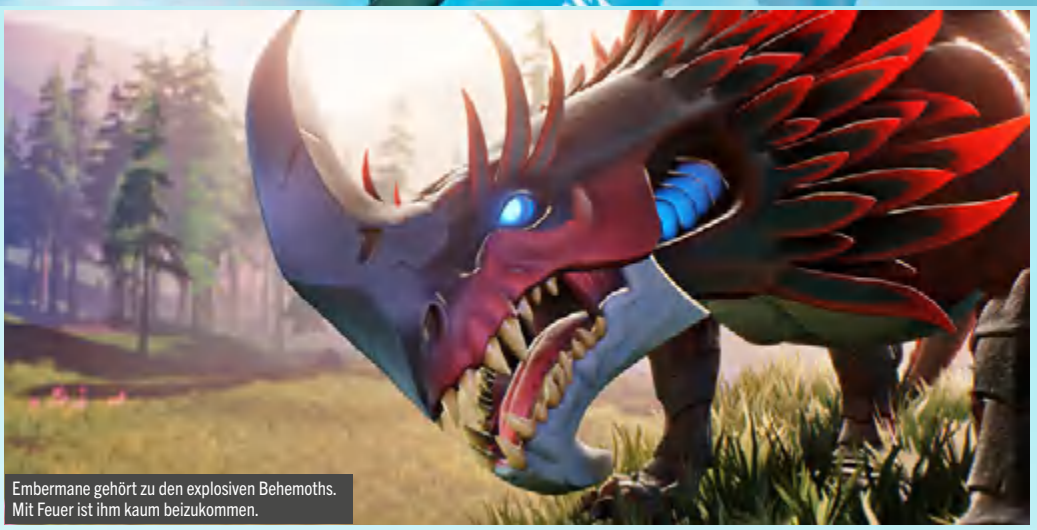
Dauntless ist ein Free2Play-Titel, die geschlossene Beta startet im August. Phoenix Labs betont, dass sie weit Abstand nehmen wollen von Unarten wie Pay-to-win-Elementen. Zu nahe am Vorbild *Monster Hunter* wollen sich die Kanadier ebenfalls nicht bewegen, schon alleine der Zugänglichkeit und Motivation willen. Anstatt auf der Suche nach der Beute eine gefühlte Ewigkeit durch die Pampa zu stampfen, Pilze zu sammeln und Erz zu schürfen, begegnen wir unserem ersten Opfer, dem Eulen-Bären-Hybriden Shrike, schon innerhalb einer Minute. Unser Team-Kollege feuert eine Leuchtrakete in den Himmel ab, damit alle wissen, wo sich das Ziel befindet, sicher ist sicher. Anders als bei vielen vergleichbaren Online-Mehrspielertiteln gibt es keine reine Heiler- oder Fernkampfklasse, jeder der sogenannten Slayer ist in erster Linie dem Nahkampf verpflichtet, Unterstützung liefern Verbrauchsgegenstände, die man vor der Jagd einpackt. Bei unserer Auseinandersetzung mit Shrike schwingen wir ein Schwert, Kombos entstehen, wenn wir schwere und leichte Angriffe abwechseln. Das Ausweichen per Rolle sollten wir nicht vergessen, denn obwohl Shrike ein Einsteigermonster ist, schmerzt jeder Treffer. Attacken kosten nicht in jedem Fall Ausdauer, das ist zunächst gewöhnungsbedürftig. Im Auge haben sollte man die Anzeige dennoch, wenn man nicht gerade einen verfrühten Abgang plant. Einen Schild tragen wir nicht, der wäre angesichts der riesigen Feinde wohl auch wenig effektiv. In der geschlossenen Beta aber sollen bereits die ersten kleinen Monster über die 100 unterschiedlichen, handgefertigten Inseln streifen, die den Slayern als Jagdgründe dienen.

In verschneiten Landschaften sind Eismonster wie etwa Pangar besonders angriffslustig.

Ein Bummel durch die Stadt

Alleine für die Beute und den Ruhm ziehen die Slayer nicht los, vielmehr ist die Welt akut durch die Monster bedroht. Sie verschlingen den Rohstoff Aether, der das Fantasy-Reich zusammenhält, und sorgen so dafür, dass die ohnehin schon arg brüchige Umgebung weiter zersplittert. Es ist also für alle das Beste, wenn die sogenannten

Es gibt größere und kleinere Inseln. Aus der Luft hat man eine tolle Aussicht!

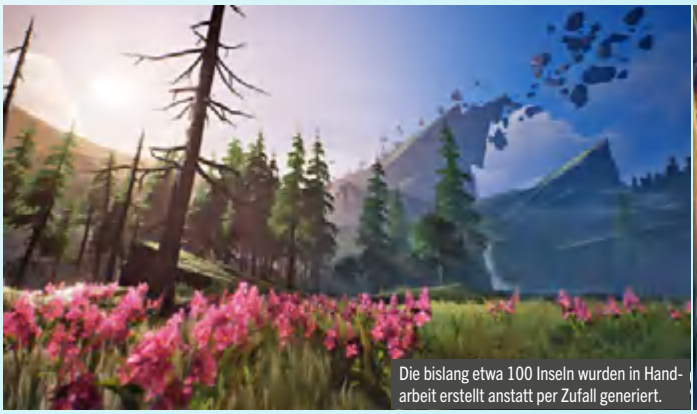


Embermane gehört zu den explosiven Behemoths. Mit Feuer ist ihm kaum beizukommen.

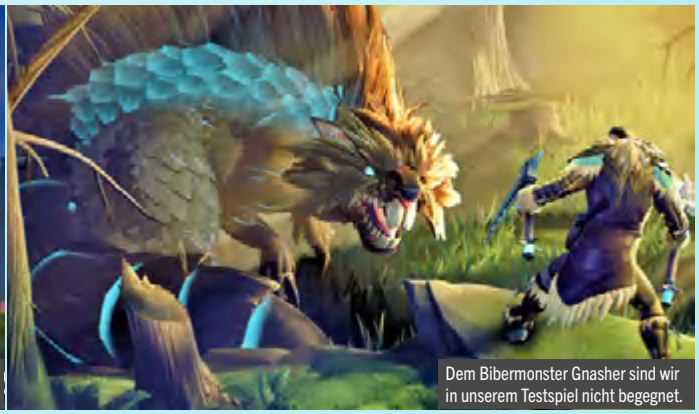
Behemoths dezimiert werden. Die Jagdaufträge besorgen wir uns in der Hub-Stadt, wo Händler und Gildenvertreter auf Kundschaft warten. Hier ändern wir zudem das Aussehen unseres Charakters und die Ausrüstung. Die Bewaffnung und Wahl der Verbrauchs-Items bestimmt über den Spielstil, wir müssen also nicht mehrere unterschiedliche Helden bauen, um in die unterschiedlichen Taktiken hineinzuschnuppern. Für den nächsten Ausflug lassen wir das Schwert in der Basis zurück und entscheiden uns für den massiven Hammer sowie eine dickere Panzerung, denn unser nächster Feind heißt Quillshot und ist ein Wildschwein.

Was für ein Schwein

Im Moment gibt es 20 unterschiedliche Behemoths, von denen die meisten aber noch nicht enthüllt wurden. Nach dem immer wieder emporflatternden Shrike erfordert Quillshot eine Umgewöhnung: Die Kristalle auf dem Rücken verschießt das Ungetüm regelmäßig und erwischt uns damit selbst aus größerer Entfernung. Das richtige Timing beim Ausweichen ist hier entscheidend. Da die Attacken aber sehr fair durch die Animationen des Monsters angekündigt werden, haben wir den Dreh bald raus und tanzen behände um den Behemoth, tauchen unter den Geschossen hindurch und bearbeiten den Schädel von vorne mit dem Hammer. Zwischen den Hieben noch ein paar Mal die Spezialattacke einstreuen und die Beute geht für kurze Zeit in die Knie. Zwar tragen die Behemoths keine Lebensenergieanzeige mit sich herum, anhand ihres Zustandes aber können wir dennoch gut erkennen, wie weit vom Sieg wir noch entfernt sind. Doch so schnell gibt sich Quillshot



Die bislang etwa 100 Inseln wurden in Handarbeit erstellt anstatt per Zufall generiert.



Dem Bibermonster Gnasher sind wir in unserem Testspiel nicht begegnet.

Bis zu vier Slayer ziehen los, um Monster zu jagen. Einzelgänger sind aber auch willkommen.

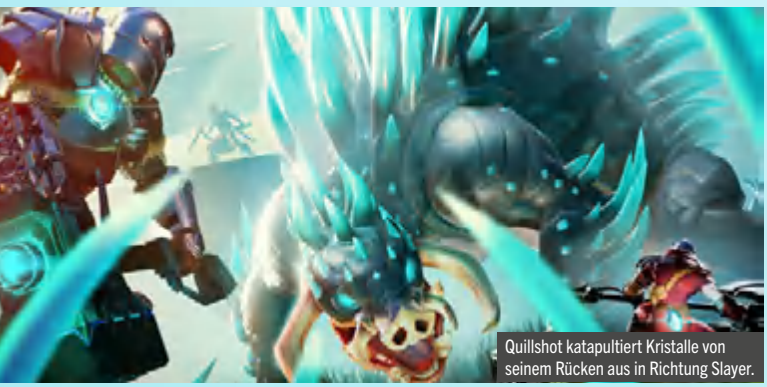
dann doch nicht geschlagen, seine Stacheln leuchten rot auf, denn er ist nun wütend. In diesem Zustand greifen Monster öfter an und verursachen mehr Schaden. Dennoch geht das Schwein innerhalb der nächsten Minute zu Boden und wir sind – abermals – stolze Sieger.

Keine Chance

Am dritten und letzten Gegner beißen wir uns die Zähne aus – trotz aufgebesserter Rüstung und Waffen mit Feuerschaden! Pangar ist eine Echsenbestie, die auf einer verschneiten Insel lebt und die mit ihren Rollattacken sowie Stampfangriffen jede Menge Raum abdeckt. Den nicht enden wollenden Hieben haben wir wenig entgegenzusetzen, und als Pangar dann auch noch wütend wird, hat unser letztes Stündlein geschlagen. Aber das ist nicht so schlimm – nun haben wir die Gelegenheit, aus dem Besuch von Phoenix Labs noch ein paar Informationen herauszukitzeln, etwa, dass Gilden eine große Rolle spielen sollen, dass man aber auch als Einzelkämpfer zurechtkommt – die Werte der Behemoths skalieren entsprechend der Slayer-Anzahl. Eine Story, die erklärt, was es genau mit dem Aether und der zersplitterten Welt auf sich hat, die wird auch an Bord sein, ebenso wie zusätzliche Waffen und Rüstungen. Pep in die Kämpfe sollen außergewöhnliche Event-Auseinandersetzungen bringen, bei denen man etwa gegen mehrere Behemoths gleichzeitig ins Feld zieht. Die Einbindung zusätzlicher Mechaniken wie etwa Housing, Pets, das Erklimmen von Feinden und Kochen werden gerade im Team diskutiert, der Fokus liegt jedoch zunächst darauf, möglichst spaßige Kämpfe alleine und in der Gruppe zu bieten. Und weil die Verbindungsqualität bei einem Online-Spiel immens wichtig ist, wird es Server in allen wichtigen Regionen der Welt geben anstatt Peer-2-Peer-Verbindungen. Was bleibt noch zu sagen? Momentan wirken die Aether-Inseln und vor allem die Hub-Stadt ziemlich leer, doch das liegt daran, dass wir im Moment tatsächlich die einzigen vier Besucher der ganzen Online-Welt sind. Sobald Slayer aus allen Himmelsrichtungen eintreffen, um Ruhm und Ehre zu erlangen, sieht das hoffentlich anders aus.

Wie stark die Behemoths sind, hängt von Witterung, Umgebung und Tageszeit ab.

Apropos Aussehen: Phoenix Lab hat sich für einen stilisierten Look für ihr erstes Spiel entschieden. Zum einen, weil man *Dauntless* von *Monster Hunter* auf den ersten Blick unterscheiden kann, zum anderen, weil man nicht reihenweise Rechner in die Knie zwingen möchte. Simpel ist unterhaltsam, zu simpel ist langweilig: Mit noch mehr Waffen, Kombos und Behemoths hat *Dauntless* viel Potential. ❑



Quillshot katapultiert Kristalle von seinem Rücken aus in Richtung Slayer.

KATHARINA MEINT

„Kurzweilige Monsterjagd mit überschaubaren taktischen Optionen."

In der gespielten Alpha-Fassung war die Waffenauswahl überschaubar, die Handhabung zwischen Schwert, Axt und Hammer unterschied sich noch zu wenig. Verwirrend auch, dass nicht alle Manöver die Ausdauerleiste gleichermaßen leeren. Aber um solche Stellen mit Verbesserungspotential zu finden, startet ja bald die geschlossene und später die offene Beta-Phase. Dass sich Phoenix Labs nicht übernimmt und zunächst Content schafft, bevor man Feature um Feature hinzufügt, ist löblich. Ein PvP-Modus ist übrigens momentan nicht geplant – das Balancing würde sehr viel Zeit kosten. Kategorisch ausschließen wollte man eine Einbindung jedoch nicht.

4NETPLAYERS

● Gameserver ● Teamspeak-Server ●

TRAFFIC-FLATRATE
EIGENER DEDICATED SERVER
ÜBER 200 FAHRZEUGE, INKL ALLER DLC'S
BIS 4GB SPEICHER VERFÜGBAR
AB 6,46€/MONAT

ÜBERLEBE! BAUE! HERRSCHE!
VON 8 BIS 80 SPIELER IM MULTIPLAYER
SERVER SOFORT ONLINE
HIGH-END HARDWARE FÜR BESTEN PING
AB 12,92€/MONAT

5 BIS 500 SLOTS MÖGLICH
OFFIZIELLER ATHP-HOSTER
SERVER SOFORT ONLINE
INKL. TS3MUSICBOT FÜR MUSIK
AB 2,39 €/MONAT

WWW.4NETPLAYERS.DE

Ein Produkt der CMG Computec Media Group

Ian stellt sich in *Past Cure* denen entgegen, die ihn verraten und an ihm herum experimentiert haben. Dabei helfen ihm seine Freunde.

Past Cure

Genre: Action
Entwickler: Phantom 8 Studios
Publisher: Phantom 8 Studios
Termin: 4. Quartal 2017

Das deutsche Studio Phantom 8 wagt den Genre-Mix! *Past Cure* soll ein Indie-Titel werden, der es mit den großen AAA-Spielen aufnehmen kann.

Von: Paula Sprödefeld

Es ist noch gar nicht so lange her, da hatten zwei Freunde, Simon und Roman, eine Vision. Sie wollten ein einzigartiges Indie-Spiel von hoher Qualität erschaffen. Ende 2015 wurde die Idee geboren, bereits im Januar 2016 gründeten die beiden die Phantom 8 Studios mit Sitz in Berlin. Schon bald kamen Entwickler aus aller Welt hinzu und langsam, aber sicher begann das Spiel mit dem Namen *Past Cure* Gestalt anzunehmen. Bereits im vierten Quartal 2017 will das Studio sein Spiel für PC, PS4 und Xbox One sowohl als Download- als auch als Retail-Version auf den Markt bringen.

Inception + Fight Club + John Wick

Die Entwickler haben sich vom Film *Inception* inspirieren lassen und auch *John Wick* und *Fight Club* haben Einfluss auf das Gamedesign gehabt. Der Protagonist im Third-Person-Spiel ist Ian. Er ist ein Ex-Elitesoldat und wurde jahrelang in einem Gefängnis in Europa festgehalten. Nachdem er frei kommt, will er Rache üben – was auch sonst? Mithilfe seines Bruders Marcus und der geheimnisvollen Doppelagentin Sophia will er die Männer finden, die ihn so lange Zeit gefangen gehalten haben und sie für ihren Verrat bestrafen. Er stellt sich gegen osteuropäische Kartelle, skrupellose Wissenschaftler und geheime Logen. So weit, so actionlastig.

Aber es geht in *Past Cure* nicht nur um wildes Geballer und Rache. An Ian wurden Experimente durchgeführt. Dadurch bekommt er Fähigkeiten wie Gedankenmanipulation und so etwas wie Telekinese, was sich im Spiel Flying Mind nennt. Doch seine neu gewonnenen Kräfte haben ihren Preis: Ian verfällt immer mehr dem Wahnsinn, je öfter er sie benutzt. In seinen Träumen findet er sich in einer Albtraumwelt wieder, die einen noch viel schlimmeren Gegner als die Realität birgt.

Zwei Welten – mehr Gameplay

Ihr habt richtig gelesen! Im Singleplayer-Spiel agiert ihr in zwei Welten: der realen Welt und Ians Albtraumwelt. Erinnert ein wenig an *The Evil Within*, nicht wahr? Anders ist jedoch, dass die beiden Welten immer weiter miteinander verschmelzen, je mehr Ian dem Wahnsinn verfällt. Hier zeigt sich auch die große Besonderheit an *Past Cure*. Das Spiel vermischt verschiedene Genres auf wunderbare Weise. In der realen Welt stehen Stealth- und Action-Elemente im Vordergrund. Zwar könnt ihr auch erkunden und es gibt einige wenige Puzzles, jedoch solltet ihr euch vor allem schleichend durch die Levels bewegen. An manchen Stellen im Spiel ist das nämlich essentiell, hier kommt ihr mit reiner Waffengewalt nicht weit. Das Kämpfen selbst beschränkt sich nicht nur auf Schusswaffen, Ian ist auch ein geübter Martial-Arts-Kämpfer. Für diese Bewegungen hat Phantom 8 Studios keine Mühen gescheut und Motion Captures mit einem Mixed-Martial-Arts-Weltmeister erstellt, um möglichst realistische Kampfszenen darzustellen. Am interessantesten sind jedoch Ians psychische Fähigkeiten. Mit dem

In der Albtraumwelt trifft Protagonist Ian auf einen Gegner, der auch übernatürliche Kräfte zu haben scheint.

Mit Schusswaffen, Fäusten und psychischen Fähigkeiten stellt sich Ian in *Past Cure* seinen Widersachern.

Der weiße Porzellanmann in der Albtaumwelt erinnert an den Silver Surfer aus *Die Fantastischen Vier*.

Die reale Welt und Ians Albtraumwelt verschmelzen im Spielverlauf immer weiter miteinander.

Flying Mind kann sein Geist quasi seinen Körper verlassen. So kann er beispielsweise Überwachungskameras ausschalten oder Gegner ausspionieren. Durch die (geskriptete) Gedankenmanipulation erfährt er wichtige Storyelemente. Je länger er jedoch seine Fähigkeiten nutzt, desto mehr sinkt sein Sanity Metre, also seine geistige Gesundheit. Halluzinationen sind die Folge, die sich dann auf Sicht und Motorik auswirken. Mit bestimmten Pillen könnt ihr Ian wieder in den Normalzustand versetzen. *Past Cure* kommt jedoch ohne Gesundheitsanzeige aus und das Benutzerinterface ist auch so minimal wie möglich gestaltet.

In der Albtraumwelt wartet ein ganz anderes Gameplay auf euch. Hier herrscht der Survival-Horror vor. Weiße, männliche Wesen, die aus Porzellan zu bestehen scheinen, sind hier eure Gegner, die ihr mit Waffen und Fäusten abwehren und denen ihr entfliehen müsst. Die Steuerung überzeugt hierbei auch für weniger Shooter-geübte Menschen (wie mich), auch wenn es keinerlei große Missionstutorials gibt. Phantom 8 Studios hat die Ambition, den Spieler intuitiv durch Licht, Text und Dialog durch *Past Cure* zu führen.

Die Zeit läuft

Die verwendete Unreal Engine sorgt für eine solide, jedoch nicht überragende Grafik. Wobei man hier auch beachten muss, dass das Team von Phantom 8 Studios gerade einmal zehn Entwickler umfasst und das Spiel selbst noch nicht sehr lange in der Entwicklung steckt. Wie sich *Past Cure* noch entwickeln wird, seht ihr vermutlich Ende des Jahres. Bis dahin wurde vielleicht auch die aktuell noch etwas steif wirkende, nur auf Englisch verfügbare Vertonung verbessert. Doch sowohl die geheimnisvolle Story um Exsoldat Ian als auch die verschiedenen Spielwelten mit unterschiedlichem Gameplay sorgen für große Erwartungen bei dem kleinen Entwicklerteam. Ob sie *Past Cure* wirklich bis Ende des Jahres fertig kriegen, bliebt abzuwarten. ❑

Die Entwickler haben Motion Capturing verwendet, um die Kampfszenen realistisch darzustellen.

PAULA MEINT

„Die Entwickler könnten ihre Ziele etwas zu hoch gesteckt haben."

Das junge Team von Phantom 8 Studios hat sich ganz schön hohe Ziele gesteckt. Erst im Januar 2016 gegründet, wollen sie ihr erstes Spiel *Past Cure* schon Ende 2017 auf den Markt bringen. Der Mix aus Action, Stealth, und Survival-Horror selbst sieht vielversprechend aus, die Geschichte um Ian ist so mysteriös wie der Protagonist selbst. Und auch das Gameplay machte beim ersten kurzen Anspielen einen guten Eindruck. Die Bewegungen laufen flüssig, das Zielen mit Pistole funktioniert auch für Ungeübte einwandfrei. Trotzdem hapert es noch ein wenig an der Grafik sowie der Vertonung. Das kleine Team von zehn Entwicklern hat also noch Einiges zu tun. Der Indie-Titel kann auf dem aktuellen Stand den großen Triple-A-Spielen wie *Far Cry* oder *Uncharted* noch keine Konkurrenz machen, aber ein paar Monate hat das Team ja noch. Ob *Past Cure* am Ende des Jahres, wenn es erscheinen soll, auch tatsächlich ein abgerundetes Spiel ist, kann nur vermutet werden. Ich werde es auf jeden Fall spielen, allein um zu sehen, wie das kleine Team seine Idee umsetzen konnte.

HUNTER
Der Scharfschütze agiert am liebsten aus der Entfernung und kann wie seine Kollegen betäubte Soldaten in seine Basis verschleppen.

ASSASSIN
Die Meuchelmörderin setzt auf Unsichtbarkeit und Blendgranaten, um aus dem Hinterhalt anzugreifen und Gegenangriffe zu verzögern. Immun gegen Overwatch-Schüsse.

WARLOCK
Der mit Psi-Fähigkeiten gesegnete „Zauberer" ruft gerne Geister-Verstärkung aus dem Äther herbei oder übernimmt per Flächen-Gedankenkontrolle gleich mehrere XCOM-Soldaten.

XCOM 2: War of the Chosen

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Firaxis
Publisher: 2K Games
Termin: 29. August 2017

Von: Peter Bathge

Ins große Add-on zum Taktik-Schwergewicht packt Firaxis so viele Neuerungen, man könnte die Erweiterung fast *XCOM 3* nennen. Wir haben Probe gespielt.

Manche bekommen nie genug. Während so einige *XCOM 2*-Spieler bereits in der Originalkampagne auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad über Frust und Quicksave-Orgien fluchten, installierten andere nach dem Ironman-Durchgang auf dem höchsten Härtegrad mit nur einem Speicherstand seelenruhig die Fan-Modifikation *Long War 2*. Die verlängert den Feldzug und verschiebt die Chancen im Kampf XCOM-Sondereinsatztruppe gegen Alien-Invasoren noch mehr in Richtung der außerirdischen Computergegner. Wem das immer noch nicht herausfordernd genug war, für den hat Entwickler Firaxis jetzt auch wieder offiziell neues Taktik-Futter: *War of the Chosen* stockt das Gegnerarsenal weiter auf und quält die Spieler unter anderem mit drei quasi unsterblichen Super-Aliens. Immerhin: Neue Verbündete, überarbeitete RPG-Elemente und sinnvolle Gameplay-Verbesserun-

Die Psi-begabten Templer sind in der Lage, aus Leichen Klone von sich selbst zu erschaffen.

Add-on-Missionen führen euch erstmals in verlassene Städte, in denen „The Lost" ihr Unwesen treiben: Mutierte Menschen, die sich wie Zombies verhalten und auf Masse statt Klasse setzen.

gen sorgen dafür, dass PC-Kommandeure im Guerilla-Kampf nicht gänzlich chancenlos sind.

Unwahrscheinliche Vorlage

Nach drei kleineren DLCs ist *War of the Chosen* ein richtiges, großes Add-on für *XCOM 2*, das genauso in die bestehende Kampagne integriert wird wie *Enemy Within* beim Vorgänger. Der Preis fällt mit rund 40 Euro aber etwas höher aus. An die Seite des brandgefährlichen Avenger-Projekts der Aliens aus dem Hauptspiel rückt jetzt die Bedrohung durch drei Auserwählte, sogenannte Chosen. Diese Krieger machen Jagd auf eure XCOM-Soldaten und die fliegende Basis Avenger. Zu diesem Zweck tauchen sie allenthalben in Haupt- wie Zufallsmissionen auf und greifen eure Einheiten zusätzlich zu den gewöhnlichen Schergen des Advent-Regimes an. Unterstützt werden sie dabei unter anderem von Säuberungstruppen mit Flammenwerfern und neuen Psi-Priestern, die Gegner schon mal eine Runde lang in Stasis versetzen, während ihre Kollegen die restlichen Menschen zerschreddern.

Laut Firaxis-Designer Jake Solomon hat sich *XCOM 2: War of the Chosen* den ein oder anderen Trick bei einem anderen Spiel abgeguckt – dem Action-Adventure *Mittelerde: Mordors Schatten* aus dem Jahr 2014! Dessen Nemesis-System weist dann auch tatsächlich so einige Parallelen zu der Art und Weise auf, wie die Chosen in den zwei gespielten Missionen unserer Vorab-Betaversion auftreten. Das fängt bei den fein säuberlich aufgelisteten Stärken und Schwächen wie „Immun gegen Explosivschaden" an, reicht über die Mitteilungsfreude der stark personalisierten Widersacher inklusive Erinnerungsvermögen („Damals hast du mich besiegt, aber jetzt werde ich blutige Rache nehmen!") und hört noch lange nicht auf bei den prozedural generierten neuen Traits und Skills, die ein Auserwählter aus einer Auseinandersetzung mit dem XCOM-Team davonträgt. Bei den Chosen gilt wie bei den Orks aus *Mordors Schatten*: Der Tod ist unter Umständen erst der Anfang, die Fieslinge kehren immer wieder zurück und beharken euch so lange, bis ihr ihre Heimatbasis ausfindig macht und sie dort ein für alle Mal zur Strecke bringt. Anders als die Orks im Nemesis-System von Monoliths Action-Adventure werden die Chosen anschließend aber nicht durch Untergebene ersetzt, so weit gehen die Parallelen dann doch nicht. Allerdings sackt ihr beim Ableben eines „Unsterblichen" dessen einzigartige Waffe wie Scharfschützengewehr oder Katana ein, mit der ihr einen eurer siegreichen (und sogleich viel mächtigeren) Soldaten ausrüsten dürft.

Neue Revoluzzer gesucht

Bis es soweit ist, vergehen laut Firaxis aber unter Umständen viele Stunden; wann ihr euch mit den Chosen auseinandersetzt, bleibt in der nicht-linearen Kampagne eure Entscheidung. Bis dahin verfolgen die Auserwählten ihre eigenen Pläne; während der Countdown zum Avatar-Projekt aus dem Hauptspiel heruntertickt, nehmen die Chosen Geiseln und quetschen sie nach Informationen aus. Wer nach einem Angriff der Super-Aliens betäubte Verbündete nicht rechtzeitig versorgt, sieht die Soldaten nicht wieder – es sei denn, ihr startet mit Hilfe der neuen Rebellengruppen einen Rettungsversuch.

Skirmisher, Reaper und Templer lauten die Namen der Fraktionen, auf die ihr im Spielverlauf trefft. Diese Reste des menschlichen Widerstands schließen sich euch nach und nach an. Dadurch erhaltet ihr auf der Weltkarte im

Advent-Soldaten tragen jetzt auch Flammenwerfer; beim Exitus explodieren die Tanks auf ihrem Rücken.

Je länger eine Mission andauert und je mehr laute Geräusche ihr verursacht, umso öfter tauchen Zombie-Schwärme auf. Wer zu lange zögert, wird überrannt.

AVENGER 2.0: WAS SICH AUF DER FLIEGENDEN BASIS ALLES ÄNDERT

Das Add-on gibt euch auf der Strategiekarte mehr zu tun. Aber auch die Gegner schlafen nicht.

Vor allem die Art, wie der Spieler neue Technologien erforscht, wird in *War of the Chosen* stark verändert. So kann es jetzt zufallsbasiert zu einem wissenschaftlichen Durchbruch kommen. Dadurch wird eine neue, ansonsten unzugängliche Technologie verfügbar – aber nur, wenn ihr sofort alles andere links liegen lasst. Nach dem gleichen Prinzip funktioniert Neuerung Nummer zwei: Bei jeder Forschung besteht eine Chance, dass eure Wissenschaftler anschließend inspiriert werden, eine bestimmte andere Technik besonders schnell zu erforschen. Das sorgt für kniffelige Entscheidungen im Labor! Zumal euch jederzeit auch noch die drei Chosen im Nacken sitzen – in ihren Heimatkontinenten reduzieren die Super-Aliens eure Einkünfte 1 und starten Gegenangriffe auf XCOM-Einrichtungen.

Aufstiegschancen

Während die drei neuen Soldatenklassen stets Skillpunkte zum Erlernen von Fähigkeiten benötigen, brauchen normale Truppen diese nur, um klassenfremde Talente freizuschalten. Das geschieht im Trainingszentrum, in dem auch ein Respec (Zurücksetzen aller Fähigkeiten) möglich ist 2 . Einheiten verdienen Skillpunkte durch geschickte Aktionen wie Flankenangriffe 3 . Für erfolgreiche Missionen oder erledigte Chosen-Widersacher gibt es allgemeine XCOM-Punkte. Aus diesem Pool kann jeder Soldat zusätzlich zu seinen eigenen Zählern schöpfen.

Strategiemodus einen zusätzlichen Stützpunkt, an dem ihr rasten und so die Ressource Informationen beschaffen könnt. Außerdem erhaltet ihr die Möglichkeit, den Rebellen Befehle zu geben und koordinierte Guerilla-Aktionen zu starten (siehe Kasten oben). Am wichtigsten ist aber die personelle Verstärkung, die eine Kontaktaufnahme mit den Splittergruppen mit sich bringt. Denn die drei neuen Soldatenklassen von *XCOM 2: War of the Chosen* spielen sich wunderbar eigenständig und abwechslungsreich!

Rebellentruppen sind deutlich seltener als die typischen XCOM-Rookies, sie punkten mit Qualität statt Quantität. So stehen bei den meisten Levelaufstiegen von Templern & Co. gleich drei statt zwei Fähigkeiten zur Wahl und einige davon sind extrem mächtig geraten. Der Skirmisher überwindet etwa von Beginn an mit dem Greifhaken große Distanzen, ohne dass ihn dies eine Aktion kostet. Entfernte Feinde fängt er sogar wie mit einem Lasso ein und erledigt sie im Nahkampf. Die Reaper können dafür auf höheren Charakterstufen mit dem Scharfschützengewehr die Panzerung von Gegnern knacken und Templer sammeln mit zunehmender Dauer einer Mission Psi-Energie, die sie gegen Ende zu fast schon unaufhaltsamen Erzmagiern macht. Doch während sich eure hochstufigen Truppen mit dem Add-on noch mehr als in *XCOM 2* von verzichtbarem Kanonenfutter zu stylischen Superhelden entwickeln, legen natürlich auch die KI-Gegner ordentlich zu in Sachen Gefährlichkeit. Der Warlock, eine Art Psi-Hexer, agiert wie der Totenbeschwörer aus dem *Diablo 3*-DLC und ruft ganze Geisterscharen herbei. Einmal besiegt, explodieren die auch noch, am liebsten natürlich in der Nähe eurer Soldaten. Wer seine Taktikspiele gerne etwas härter mag, der kann sich bei *War of the Chosen* wahrlich nicht über einen zu laschen Schwierigkeitsgrad beschweren! *XCOM 2*-Veteranen wird aber dennoch empfohlen, gleich auf der Commander- oder sogar Legende-Stufe anzufangen. Erst recht, wenn sie sich vorher schon durch *Long War 2* gequält haben!

PARTNERSUCHE: WENN AUS KOLLEGEN FREUNDE WERDEN

Das neue Buddy-System belohnt verständige Soldaten-Paare.

In *War of the Chosen* bildet ihr Feuerteams, die von der physischen Nähe ihrer Mitglieder auf dem Schlachtfeld profitieren. Von denen lässt sich sogar ein schickes Foto schießen – genau wie von verstorbenen Recken und der erfolgreich von einer Mission heimgekehrten XCOM-Truppe (linkes Bild). Allerdings muss die Chemie zwischen den beiden Soldaten stimmen; eine neue Kompatibilitätsanzeige gibt darüber Auskunft, wer sich mit wem besonders gut versteht (rechtes Bild). Im Kampf können Buddys dank der Teamwork-Fähigkeit ihrem Partner einen Zug schenken: Der Begünstigte darf dann einmal zusätzlich laufen und schießen, während sein Kollege eine Runde lang aussetzt. Aber Achtung: Gerät ein Buddy unter Feuer oder stirbt, läuft sein Kollege unter Umständen Amok oder entwickelt negative Eigenschaften. Ein Beispiel: Charaktere mit Zwangsstörung laden zu Beginn jeder Runde ihre Waffe nach, wenn das Magazin nicht komplett voll ist.

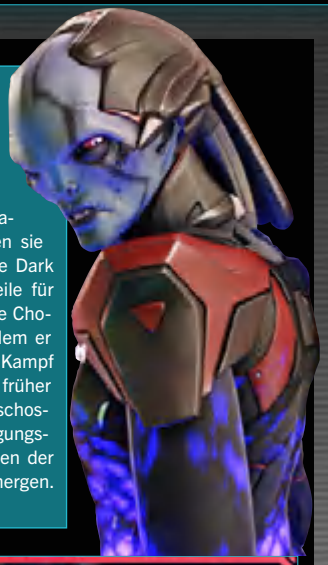
Befehle, Sir?

Sobald ihr eine der drei Rebellenfraktion getroffen habt, könnt ihr mit dieser besondere Missionen absolvieren. Die werden nicht auf den Taktik-Maps ausgespielt und finden ausschließlich in Textfenstern statt. Ihr stellt lediglich einen oder zwei Soldaten für ein paar Tage ab; bei deren Rückkehr hagelt es Belohnungen 4 . So vergrößert ihr auch euren Einfluss auf die Rebellen; je mehr dieser neuen Ressource ihr hortet, umso mehr Befehle dürft ihr geben. Die kommen als Spielkarten daher und verschaffen XCOM wirtschaftliche und andere passive Boni 5 .

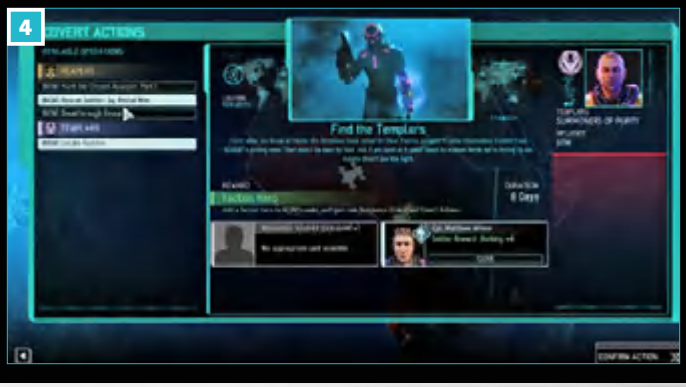
5

Gegenbewegung

Die Chosen agieren auch auf der Weltkarte selbstständig. Zu Beginn sammeln sie Informationen und verschleppen dazu etwa betäubte Soldaten 6 . Anschließend starten sie Sabotageaktionen, die wie die Dark Events im Hauptspiel Nachteile für euch mit sich bringen. Wer die Chosen nicht dingfest macht, indem er sie in ihrer Heimatbasis zum Kampf stellt, dessen Avenger wird früher oder später vom Himmel geschossen – es folgt eine Verteidigungsmission gegen den mächtigsten der drei Chosen und seine Schergen. Siegeschancen: gering!



4



6

Nacht der lebenden Toten

Im Vergleich zum dicken Lebenspunkte-Konto der Chosen wirken die anderen groß angekündigten Neuzugänge des Add-ons regelrecht kümmerlich: Die Lost sind mutierte Menschen und leben in verlassenen Städten, einer der neuen Kartenvarianten von *War of the Chosen*. Die ausgemergelten Wesen haben anfangs lächerliche vier Hitpoints, treten aber in rauen Mengen auf. Je mehr Züge ihr für den Abschluss einer Mission braucht und je lauter ihr dabei vorgeht (Stichwort: Explosionen), umso mehr Lost-Schwärme greifen eure Soldaten an. Irgendwann genügen auch die kostenlosen Bonus-Angriffe auf die Quasi-Zombies nicht mehr, um der Übermacht Herr zu werden. Dieser bewusst gewählte Wechsel von großen Schlachten gegen anstürmende Lost-Horden und taktisch kniffligen Bosskämpfe mit Beteiligung der Chosen macht beim *XCOM 2*-Add-on den großen Reiz aus. Dazu kommen viele kleine Verbesserungen, die das Spielerlebnis subtil verändern, ohne sich aufzudrängen. Von der Zielvorschau im Gefecht, welche die Wahl der Deckung stark erleichtert, über neue, die Atmosphäre fördernde Funksignale eines Rebellensenders in der Basis und Propagandanachrichten der Advent-Regierung bis hin zur XP-Leiste über dem Kopf jedes Soldaten, dank der man endlich gezielt bestimmte Mannen im Rang hochzüchten kann: *War of the Chosen* runderneuert *XCOM 2* und ist damit wohl ein Pflichtkauf für alle Fans des Hauptspiels. ❑

Reaper sind Top-Scharfschützen. Ein Skill erlaubt das Abfeuern eines ganzen Magazins in einem Zug.

Schhhhh, leise!

Die Reaper verfügen über einen eigenen Schleichmodus. In diesem besteht bei jedem Angriff aus dem Verborgenen eine Chance, nicht entdeckt zu werden.

PETER MEINT

„Mehr als nur Feinschliff: *XCOM 2* fühlt sich wieder frisch an!“

Nach nunmehr sechs angefangenen oder abgeschlossenen *XCOM 2*-Durchgängen begann mein Spiel des Jahres 2016 so langsam an Faszination zu verlieren. Irgendwann kennt man eben doch alle Tricks und hat alles schon mal gesehen. Noch kurz vor der E3 dachte ich mir: Neues Rundentaktik-Futter, das wäre jetzt was Feines! Dementsprechend glücklich war ich über die Add-on-Ankündigung. Das Firaxis-Team um Designer Jake Solomon kennt seine Pappenheimer nur zu gut: Als *XCOM 2*-Spieler hatte ich mir viele der Gameplay-Änderungen von *War of the Chosen* bereits länger gewünscht. Alleine die Zielvorschau ist für mich bereits nach dem mehrstündigen Anspielen aus künftigen Taktik-Partien nicht mehr wegzudenken! Auch wenn angesichts des Fokus auf drei vorgefertigte Bossgegner mit starker Persönlichkeit leichte Sorgen um den Wiederspielwert der Add-on-Kampagne angebracht sind – die Anleihen an das Nemesis-System aus *Mittelerde: Mordors Schatten* und die Einbindung prozeduraler Elemente auch abseits der Map-Gestaltung wirken sehr durchdacht. Der Hands-on-Termin bei Publisher 2K Games war jedenfalls viel zu schnell vorbei; ich kann es gar nicht abwarten, in der Vollversion den Chosen das überlegene Grinsen aus dem Gesicht zu prügeln. Bisher sieht es so aus, dass sich der hohe Preis von 40 Euro am Ende lohnen wird.

Pizza Connection 3

Alte Tugenden in modernem Gewand. Das Rezept klingt schon mal sehr lecker. Jetzt darf es nur nicht anbrennen.

Von: Matthias Dammes

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Gentlymad
Publisher: Assemble Entertainment
Termin: 2. Quartal 2018

Eine eigene Pizzeria einrichten und mit leckeren selbstgestalteten Pizzen die zahlende Kundschaft anlocken – dieses simple wie geniale Konzept begeisterte bereits vor 23 Jahren. Mit *Pizza Connection 3* wollen die Entwickler von Gentlymad aus Trier und Publisher Assemble Entertainment das klassische Spielprinzip in modernem Gewand wiederbeleben. Die Macher haben uns in der Redaktion besucht, um uns eine frühe Alpha-Version vorzuführen.

Sechzehn Jahre nach dem letzten Teil der Reihe wollen die Entwickler ein *Pizza Connection* erschaffen, das den Stärken der Vorgänger treu bleibt, aber dennoch ein modernes Spielerlebnis bietet. Entsprechend sind Transparenz und Komfort zwei wichtige Aspekte, die bei der Umsetzung des Spiels im Vordergrund stehen. Der Spieler soll zu jeder Zeit nachvollziehen können, welchen Effekt er mit seinen Geschäftsentscheidungen erzielt. In diesem Bereich krankte es bei den Vorgängern aus heutiger Sicht nämlich gewaltig.

Simulierte Einwohner

Der grundlegende Aufbau bleibt gleich. Nach Spielstart befinden wir uns auf der Stadtkarte von Rom mit zahlreichen Straßen, Sehenswürdigkeiten und Gebäuden für die derzeit bis zu 1.000 vollständig simulierten Einwohner. Jeder Bewohner gehört zu einer von sechs verschiedenen Zielgruppen wie Studenten und Touristen. Entsprechend unterscheiden sich die jeweiligen Vorlieben für bestimmte Zutaten auf einer Pizza.

Ausführliche Informationen lassen sich jederzeit durch einen Klick auf einen Einwohner oder ein Wohngebäude abrufen. So lässt sich zum Beispiel feststellen, wann die meisten Bewohner in der Umgebung eines Restaurants vor Ort sind. Entsprechend kann dann das Personal auf zu erwartende Spitzenzeiten abgestimmt werden. Die Restaurants gibt es in drei verschiedenen Größenstufen. Jede potenzielle Pizzeria hat einen klar dargestellten Einflussradius. Alle Einwohner innerhalb dieses Kreises werden direkt vom Restaurant beeinflusst.

Für die weitere Verbreitung des Bekanntheitsgrades lassen sich sogenannte Marketingspots und mobile Maskottchen einsetzen. Um mit dem Verkaufsbetrieb zu beginnen, müssen im Restaurant mindestens ein Koch und eine Servicekraft beschäftigt sein. Über das Mitarbeitermenü werden dazu die Kandidaten ausgewählt, die sich in

Ihr errichtet euer Pizza-Imperium in Metropolen wie Paris, Rom oder Rio de Janeiro.

Mit Marketingspots (graue Icons) lässt sich die Bekanntheit eines Restaurants vergrößern.

Qualität und Tempo unterscheiden. Über ein übersichtliches Schiebemenü werden die Schichten der einzelnen Angestellten festgelegt, um sicherzustellen, dass zu jeder Tageszeit die benötigten Mitarbeiter vor Ort sind.

Innenarchitekt

Die Innenansicht der Restaurants existiert bisher nur als Demo, in der lediglich ein paar automatisierte Betriebsabläufe zu sehen sind. Im fertigen Spiel sollt ihr in dieser Ansicht jedoch wieder die volle Kontrolle über das Innere eurer Filiale haben. In verschiedenen Baustilen stehen Möbel zur Einrichtung des Gastraumes zur Verfügung. Wahlweise kann das Innendesign aber auch einem Architekten überlassen werden.

In bis zu vier verschiedenen Grundrissen könnt ihr die Raumverteilung selbst festlegen. Steht das Restaurant in einem Gebiet mit weniger Laufkundschaft ist es möglicherweise angebracht nur einen kleinen Gastraum einzurichten und dafür mehr Raum für den Lieferservice zur Verfügung zu stellen.

Pizza mit Dose

Viel Raum zur kreativen Entfaltung bietet das Spiel natürlich auch wieder im Pizza-Editor. Das beginnt bereits mit dem Teig, der mit der Maus angepackt und in die verschiedensten Designs gezogen werden kann. Ein Teig in Herz- oder Sternform ist damit kein Problem. Im nächsten Schritt geht es zum Belegen.

In sechs Kategorien stehen insgesamt 75 verschiedene Zutaten in drei Größen zur Verfügung. Wie von der Reihe gewohnt, sind auch eher kuriose Beläge wie Ameisen oder eine Thunfischdose dabei. Allgemein haben sich die Entwickler sehr stark an der Zutatenliste der Vorgänger orientiert. Daher vermissten wir ein paar der heute sehr beliebten Pizzabeläge wie Gyros, Tzatziki oder Barbequesoße.

Mit jeder Zutat ist je nach gewählter Größe eine Grammzahl verknüpft. Über diese werden dann im Zusammenspiel mit den Einkaufspreisen die Kosten für eure Kreation bestimmt. Ihr legt dann noch die Gewinnmarge für die jeweilige Pizza fest und bestimmt somit den Verkaufspreis. Bei Interesse könnt ihr euer Werk über Facebook teilen. Zusätzlich denken die Entwickler über andere Wege zur Verbreitung eurer Pizzen nach – zum Beispiel über Steam-Workshop. Das wäre dann auch prima mit der geplanten Mod-Unterstützung kombinierbar.

Die Inneneinrichtung der Restaurants lässt sich wieder völlig selbst gestalten.

An bestimmten Orten wie diesem Stadion sollen auch spezielle Events stattfinden.

Im Pizza-Editor wird bereits sehr gut deutlich, was sich die Macher unter einem transparenten Spielsystem vorstellen. Beim Belegen wird in Echtzeit angezeigt, wie sich mit jeder Zutat die Zustimmung der sechs Zielgruppen verändert. Vorbei die Zeiten, wo man erst nach der Erschaffung einer neuen Pizza ihre Wirkung auf die Gäste beobachten kann. Auch die Kosten und Zusammensetzung hat der Spieler jederzeit im Blick und damit unter Kontrolle.

Don des Pizza-Imperiums

Natürlich geht ein *Pizza Connection* nicht ohne eine gewisse Prise Mafia-Würze auf. Allerdings soll dieser Aspekt des Spiels nicht so dominant werden wie es vor allem im zweiten Teil der Fall war. Gerade gegen Ende einer Partie ging es im Vorgänger fast nur noch um kriminelle Machenschaften und immer weniger um die Verwaltung einer Restaurantkette. Im neuen Spiel wird es nur immer mal wieder Aufträge von der Mafia geben.

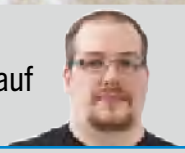
So sollen wir zum Beispiel das Warenlager eines Konkurrenten mit Kakerlaken infizieren. Dem Mitbewerber wird auf diese Weise ein wirtschaftlicher Schaden zugefügt. Es soll jedoch nicht mehr möglich sein, einen Gegner durch reine Gewalt wie Bombenanschläge zu verdrängen. Das habe im Vorgänger das Spiel am Ende auch zu einfach gemacht.

Noch viel zu tun

Vieles von dem, was die Entwickler uns vorgestellt haben, ist bisher nur Theorie. In der uns gezeigten frühen Alpha-Version waren viele Features nur teilweise oder noch gar nicht enthalten. So ist das Team derzeit noch dabei, die richtigen Bewertungskriterien für die Pizzen zu finden. Man wolle auf jeden Fall nicht wieder das streng auf Symmetrie aufbauende System des Vorgängers nutzen, da dies die Kreativität des Spielers zu sehr einschränke. Auch von der eigentlichen Simulation der Wirtschaft haben wir noch nicht viel gesehen. Entsprechend wenig lässt sich der Spielablauf bisher einschätzen. Rund ein Jahr bleibt den Entwicklern noch. ❑

Kampf der Meerestiere auf einer schiefen Pizza – mit *Pizza Connection 3* kein Problem.

MATTHIAS MEINT



„Ein Spiel, das Hunger macht – Hunger auf leckere Pizza."

Es ist noch nicht viel, was ich bisher von *Pizza Connection 3* gesehen habe. Da haben die Entwickler noch einige Arbeit vor sich. Aber bereits die vorhandenen Elemente zeigten deutlich das Bestreben der Macher, das Flair der Vorgänger wieder einzufangen. Gerade der Pizza-Editor macht bereits wieder sehr viel Spaß. Vor allem durch die neue Transparenz, die mir direkt anzeigt, wie meine Kreation ankommt, bin ich umso mehr beim Pizza backen. Ob das Ganze am Ende auch als Wirtschaftssimulation langfristigen Spaß macht, muss sich erst noch zeigen. Ich bin auf jeden Fall gespannt, wie sich der Titel in den nächsten Monaten entwickelt. Ich bestell mir jetzt erstmal eine Pizza.

Einer der Protagonisten in *State of Mind* ist der Journalist und Technikfeind Richard Nolan.

State of Mind

Genre: Adventure
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic Entertainment
Termin: 1. Quartal 2018

Von: Paula Sprödefeld

Wie sieht unsere Welt im Jahr 2048 aus? In *State of Mind* ist sie zweigeteilt: Dystopie und Utopie treffen aufeinander.

Die deutschen Adventure-Spezialisten von Daedalic Entertainment haben mal wieder die Ärmel hochgekrempelt und sich an ein neues Spiel gemacht. *State of Mind* soll im ersten Quartal 2018 für PC, PS4 und Xbox One erscheinen und ist – natürlich! – im Adventure-Genre zuhause.

Upload fehlgeschlagen!

Wir schreiben das Jahr 2048. Im Berlin dieser Zeit leben die Menschen in zwei verschiedenen Welten: der realen Welt, einer dystopischen, zerfallenden Gesellschaft, und City5, einer utopischen, digitalen Stadt. In diese können die Menschen ihren Verstand hochladen, um dort heile Welt zu spielen. Als Journalist und selbsternannter Technikhasser Richard Nolan – nur einer der insgesamt sechs spielbaren Charaktere – seinen Verstand in City5 hochladen will, geht jedoch etwas schief und er verliert die Hälfte seines Gedächtnisses, seine Familie verhält sich komisch und ab diesem Zeitpunkt exisitieren zwei Versionen von Richard: der reale Richard Nolan und der digitale Adam. Doch welches Leben ist besser? Das soll die durchgehende Frage in *State of Mind* sein, die ihr euch als Spieler immer wieder stellt, je mehr ihr die Charaktere kennen lernt.

Auf der Suche nach Richards Gedächtnis und nach Antworten trefft ihr als Spieler auf viele verschiedene Charaktere. Die Beziehungen, die ihr zu diesen aufbaut, und die Entscheidungen, die ihr trefft, verändern euren weiteren Spielverlauf und auch das Ende, das ihr erleben werdet. Das Full-3D-Adventure ist ein Sci-Fi-Thriller der nachdenklichen Sorte und falls ihr dort die typischen, lustigen Adventure-Rätsel sucht, seid ihr fehl am Platz. Dafür stehen die Story und die Inszenierung deutlich im Vordergrund des Spielgeschehens.

Aber Richards Gedächtnisverlust ist nur eines der Themen in *State of Mind*. Roboter sind im Jahre 2048 zur Normalität geworden, sie helfen Menschen im Haus und bei der Arbeit. Doch die Humanoiden haben ein eigenes Bewusstsein entwickelt und beginnen sich aufzulehen. Sie wollen als den Menschen gleichwertige Wesen akzeptiert wer-

Entscheidungen stehen im Kern des Adventures. Durch sie versucht Nolan sein Gedächtnis wiederherzustellen.

In der hochtechnischen Welt von *State of Mind* sind intelligente Roboter keine Seltenheit mehr.

Beim Upload von Richard Nolans Bewusstsein ist etwas schief gelaufen. Sein Gedächtnis ist fast weg.

Low-Poly-Look trifft auf Blade-Runner-Optik und funktioniert sehr gut mit dem Thema in *State of Mind*.

den, was neue Konflikte in der sowieso schon freudlosen Welt schürt.

Entscheidungen sind der Schlüssel

Zusätzlich mischen in der nahen Zukunft auch noch verschiedene Fraktionen wie die Maschinenstürmer mit. Diese haben es sich zur Aufgabe gemacht, alles zu verteufeln, was mit dem Hochladen des Bewusstseins in City5 und der zunehmenden Vernetzung zu tun hat. Als Redakteur beim Magazin The Voice kann sich Richard mit den Fraktionen gut stellen oder sie auch verärgern, je nachdem wie die Artikel ausfallen, die er schreibt. Im Artikeleditor können verschiedene Textbausteine zusammengesetzt werden. Diese verändern sich je nach Stimmung des Journalisten. Wenn ihr ihn also einen Whiskey trinken lasst, sind neue Textoptionen verfügbar. Ob ihr diese im Suff geschriebenen Worte jedoch verwenden solltet, ist fraglich.

Denn *State of Mind* baut auf Beziehungen und Entscheidungen auf. Stellt ihr euch mit den Maschinenstürmern gut, geht das Spiel für euch anders aus als wenn ihr sie verärgern würdet. Aber auch schon durch kleinere Entscheidungen entwickelt sich die Handlung anders. Wenn ihr beispielsweise Simon, Richards Hausroboter, aus der Wohnung werft, wird er euch später im Spiel nicht helfen. Diese kleinen Entscheidungen haben zwar keine größeren Auswirkungen auf den Ausgang des Spiels, sie sind jedoch wichtig für eure spielinternen Beziehungen. Daedalic hat auch die in Adventures typischen langen Wege gekürzt. Durch die Adaption moderner Technologien können die Charaktere per Hologramm-Telefon miteinander kommunizieren und müssen keine weiten Strecken zurücklegen, um sich persönlich zu treffen. Wenn ihr einen solchen Anruf bekommt, werden euch alle Daten der Person angezeigt: Job, Beziehungsstatus, Wohnort und mehr. Entscheidet dann, ob ihr den Anruf entgegennehmen möchtet oder nicht. Das funktioniert ganz einfach per Mausklick. Bewegen könnt ihr die Charaktere natürlich über die Tastatur. Hellgrüne Dreiecke zeigen euch Gegenstände an, mit denen ihr interagieren könnt. Diese könnt ihr dann untersuchen oder anderweitig benutzen.

Eine beängstigende Zukunft

Auf die Idee zu *State of Mind* kam Autor Martin Ganteföhr – bekannt für *Overclocked*, *The Moment of Silence* und *15 Days* – durch Ray Kurzweil, den Director of Engineering bei Google. Dieser vertritt die Idee des Transhumanismus und ist davon überzeugt, dass es durch die exponentielle Beschleunigung des technologischen Fortschritts bis 2040 möglich sein wird, Bewusstsein-Uploads wie in *State of Mind* tatsächlich durchführen zu können. Ganteföhr ist von dieser Verschmelzung von Mensch und Maschine durchaus fasziniert und stellt sich dahingehend viele existentielle Fragen. Falls es dem Menschen wirklich gelingen sollte, solche Uploads durchzuführen, wie wird das die Menschheit beeinflussen und wie wird sich so eine digitale Utopie auf die reale Welt auswirken? Und wie sieht das Ganze aus, wenn doch einmal etwas schief gehen sollte? Genau diese Fragen projiziert er in das Spiel *State of Mind* und stellt Richard Nolan repräsentativ für die zukünftige Menschheit vor das Dilemma einer gespaltenen Persönlichkeit.

Innere Zerrissenheit

Aber warum findet das alles gerade in Berlin statt? Bieten sich Städte wie New York oder London nicht genauso dafür an? Doch, das schon, aber Berlin hat etwas ganz besonderes an sich. Es geht nicht um den realistischen Schauplatz Berlin selbst, sondern um die Botschaft dahinter. Die Stadt war, wie ihr alle wisst, einst geteilt. In ihr entdeckt der gebrochene Mann Richard Nolan seine eigene Zerrissenheit und versucht, sich selbst wieder zu einer Einheit zusammenzusetzen. Eure Aufgabe ist es, ihm auf dem Weg dahin bei den Entscheidungen zu helfen.

Dabei fällt euch wahrscheinlich auch bald auf, dass Richard Nolan nicht gerade der sympathischste Protagonist ist, den ihr je gespielt habt. Er hasst seinen Job und die Technologie, die in der Welt vorherrscht. Er betrügt seine Frau, hat eine schlechte Beziehung zu seinem Sohn James und seine Geliebte behandelt er völlig respektlos. Das fällt auch Richards Alter Ego Adam auf. Dieser hat zwar nicht die nötigen Erinnerungen, um zu merken, dass Richard und er eigentlich dieselbe Person sind, aber je näher er den Protagonisten kennen lernt, desto mehr wird ihm klar, dass Richard ein gebrochener Mann ist. Wieso sollte Adam also so sein wollen wie Richard? Und kann Adam Richard vielleicht sogar helfen, seine innere Zerrissenheit zu überwinden? Das und mehr sind Fragen, die ihr euch im weiteren Spielverlauf auch stellen müsst und werdet.

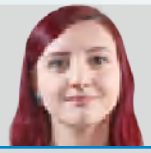
Low-Poly meets Blade Runner

Die außergewöhnliche Story ist jedoch nicht das Einzige, was bei *State of Mind* auffällt. Sofort sticht der Low-Poly-Look ins Auge, der an den Film *Blade Runner* erinnert und wunderbar zur Thematik passt. Daedalic hat sich extra gegen eine realistische Darstellung ausgesprochen. Die kantigen Charaktere spiegeln die fragmentierte und zerbrochene Welt, in der sie leben.

State of Mind möchte seine Spieler zum Nachdenken bringen und mit dieser tiefgründigen Story steht dem Ganzen wohl nichts im Wege. Anfang nächsten Jahres dürft ihr es dann auch endlich in Händen halten. ❑

Richard Nolan bleibt nicht der einzige spielbare Charakter, fünf weitere kommen noch hinzu.

PAULA MEINT



„*State of Mind* wird ein nachdenkliches Spiel mit einer erschreckenden Botschaft."

Die Story, die hinter *State of Mind* steckt, und vor allem die hohe Wahrscheinlichkeit, dass so etwas wie Bewusstsein-Uploads in naher Zukunft möglich sein werden, erschreckt mich. Die negativen Folgen, die solch eine Möglichkeit bietet, zeigt *State of Mind* anhand von Richard Nolan genaustens auf. Seine Geschichte könnte gut oder schlecht ausgehen und die Entscheidungen, die getroffen werden müssen, bringen den Spieler zum Nachdenken. Ich bin ein großer Fan von storygetriebenen Spielen, vor allem wenn sie so stark an der Realität kratzen. Da stört mich auch nicht der Low-Poly-Look, er unterstützt das Thema und die Handlung eher noch.

Bei dem Agenten mit dem Codenamen Hollywood gehört betont cooles Posen zum guten Ton.

Genre: Action
Entwickler: Volition
Publisher: Deep Silver
Termin: 18. August 2017

Agents of Mayhem

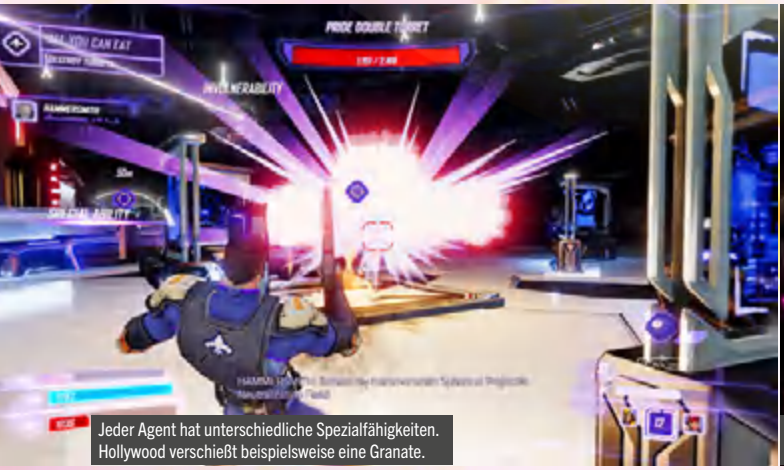
Von: Christian Dörre

Bereits kurz vor Release durften wir die ersten drei Stunden des Action-Feuerwerks spielen.

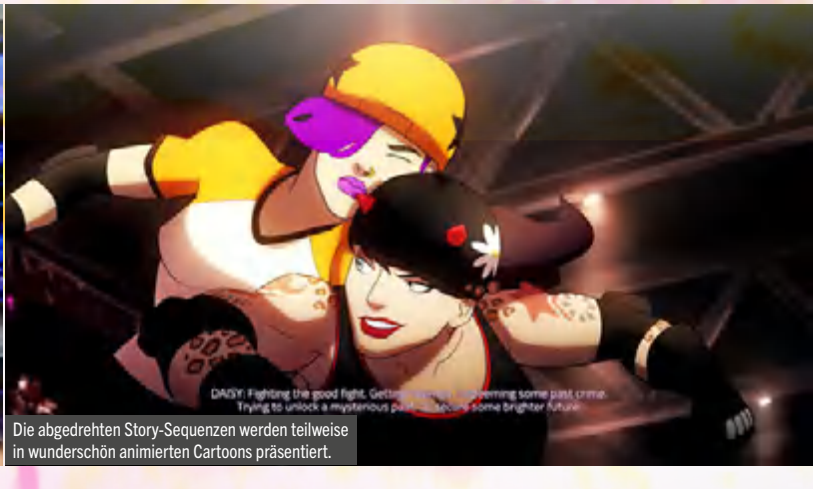
Am 18. August diesen Jahres erwartet Action-Fans mit einer Vorliebe für herrlich grenzdebilen Humor ein ganz besonderes Schmankerl. An diesem Tag erscheint nämlich das neue Spiel der *Saints Row*-Macher Volition. Kurz vor Redaktionsschluss dieser Ausgabe durften wir exklusiv bereits die ersten drei Stunden von *Agents of Mayhem* spielen und anhand der fast finalen PC-Version sogar eigene Bilder anfertigen. Nur wenige Wochen vor dem Release können wir euch also nochmal aussagekräftige Spieleindrücke geben, und sagen euch, was euch bei der irren Action-Orgie erwartet.

Cartoon für Erwachsene

Lenkte man in der *Saints*-Reihe noch selbst die Geschicke einer durchgeknallten Verbrecherorganisation, befindet man sich nun auf der Seite des Gesetzes. Wie der Titel schon vermuten lässt, steuert man die Agenten der Geheimorganisation M.A.Y.H.E.M. (Multinational AgencY Hunting Evil Masterminds). Wer jetzt befürchtet, den Saubermann spielen zu müssen, darf jedoch erleichtert aufatmen. Alle spielbaren zwölf Agenten, die ihr in Dreier-Teams in die Missionen schickt, haben einen ordentlichen Knall und klopfen regelmäßig schön derbe und politisch unkorrekte Sprüche. In den Reihen der *Agents of Mayhem* befinden sich nämlich keine 08/15-Streifenpolizisten, sondern unter anderem eine versoffene Rollerball-Spielerin, ein Eismonster und ein Hollywood-Action-Star, dessen Schauspielkarriere in nicht jugendfreien Filmen begann. Der bekannte Volition-Humor ist allgegenwärtig und man merkt



Jeder Agent hat unterschiedliche Spezialfähigkeiten. Hollywood verschießt beispielsweise eine Granate.



Die abgedrehten Story-Sequenzen werden teilweise in wunderschön animierten Cartoons präsentiert.

Alle Agenten haben verschiedene Boni. Die flinke Fortune hat mit diesem wütenden Koloss weniger Probleme als ihre Kollegen, weil sie leichter seinen Schild durchbrechen kann.

an allen Ecken und Enden, dass *Agents of Mayhem* im erweiterten *Saints Row*-Universum spielt.

Die Gegenspieler von Mayhem sind jedoch nicht weniger durchgeknallt als die Helden. In der Gruppierung L.E.G.I.O.N. (League of Evil Gentlemen Intent on Obliterating Nations) haben sich nämlich allerhand Superschurken gesammelt, die – natürlich – die Weltherrschaft erringen wollen. Die Fieslinge sind herrlich überzogen und sorgen mit ihrer irrwitzigen Bosheit für jede Menge Lacher. Bei unserer Anspielgelegenheit trafen wir beispielsweise auf einen verrückten Wissenschaftler, dem es selbst solch eine diebische Freude bereitete, uns mit einem Laser aus dem Weltall (!) zu beschießen, dass wir den Bösewicht sofort ins Herz schlossen. Wer würde schließlich nicht gerne mit einem Space-Laser die Welt erobern wollen?

Agents of Mayhem nimmt sich zu keiner Sekunde ernst. Der in einer futuristischen Version von Seoul in Südkorea angesiedelte Open-World-Titel ist eine Art spielbarer 80er/90er-Jahre-Cartoon, garniert mit jeder Menge Action, derbem Humor und Peniswitzen. Passend dazu sieht *Agents of Mayhem* auch sehr comichaft aus. Optisch ist der Titel also nicht so eindrucksvoll wie andere Action-Blockbuster, doch der Look ist absolut stimmig und bietet schöne Explosionen sowie Partikeleffekte. Einige Zwischensequenzen sind sogar richtig toll animierte Cartoons, die geradewegs aus dem Fernsehprogramm der späten 80er oder frühen 90er stammen könnten.

Alle drei zusammen

Grundsätzlich unterscheidet sich *Agents of Mayhem* in Sachen Gameplay gar nicht so sehr von der *Saints Row*-Serie. Ihr seid in einer offenen Welt unterwegs, in der ihr allerhand Schabernack treiben könnt, die Action ist nicht so durchinszeniert wie beispielsweise in einem *Grand Theft Auto* und besteht hauptsächlich aus Schießereien gegen eine Überzahl an Gegnern, ein Deckungssystem gibt es nicht. Ihr müsst also in Bewegung bleiben und ausweichen. Das Gunplay fühlt sich dadurch ein wenig steif an, macht aber dennoch Spaß. Der Clou ist allerdings, dass man nicht mehr viele verschiedene Waffen mit sich führt, sondern die drei Helden, die man in eine Mission mitnimmt, quasi als diese Waffen fungieren. Jeder Agent hat spezielle Waffen, Attacken und Fähigkeiten. Man sollte also darauf achten, ein halbwegs ausgewogenes Team zu haben, um besser auf die Handlanger von Legion, die natürlich auch alle andere Stärken und Schwächen haben, reagieren zu können. Wer keinen Fernkämpfer mitführt, wird beispielsweise Probleme haben, wenn sich Scharfschützen auf den Dächern postieren, und der massige Agent Hardtack macht mit seiner Schrotflinte zwar ordentlich Schaden, muss aber auch nah an sein Ziel heran und hat natürlich Schwierigkeiten mit agilen Gegnern. Man soll jeden Gegner mit jedem Helden plätten können, aber mit manchen ist es eben schwieriger als mit anderen. Dies merkten wir, als in einem heftigen Gefecht unsere flinke Agentin Fortune das Zeitliche

Wer richtig auf den Putz hauen will, wählt Daisy. Die versoffene Rollerball-Spielerin skatet nämlich mit einer Gatling-Gun umher.

Für die Bewegung durch die offene Welt stehen euch mehrere Mayhem-Vehikel zur Verfügung. Die Steuerung ist allerdings ein wenig schwammig.

Immer wieder müsst ihr per Geschicklichkeitstest Terminals überbrücken. Später schaltet ihr einen Skill frei, mit dem ihr das Minispiel überspringen könnt.

segnet. Plötzlich betritt nämlich ein Metallkoloss mit einem Schild die Bühne. Während Fortune den Schild locker wegballern könnte, haben MG-Spezialist Hollywood sowie Bogenschützin Rama ihre Probleme mit dem Kerl und der Kampf zieht sich dementsprechend lange hin. Wir sind richtig froh, als wir Fortune mit einer Fleur de Lis wiederbeleben können. Der Wechsel zwischen den Helden funktioniert übrigens reibungslos. Ein Druck auf das Digipad des Xbox-Controllers und schon erscheint der neue Held im Kampf. Von der Wechselfunktion sollte man ohnehin in den flinken Gefechten viel Gebrauch machen. Ist der Schild eines Agenten weggeschossen, wechselt man schnell zum nächsten Teammitglied und der Schild des vorherigen Agenten kann sich wieder aufladen. Zudem haben alle Helden unterschiedliche Spezialattacken, die je nach Gegnertyp mehr oder weniger Schaden verursachen, aber auch eine gewisse Abklingzeit haben. Alle Agenten bezitzen zusätzlich eine eigene Mayhem-Anzeige, die sich auffüllt, wenn ihr die Legion-Schergen bekämpft. Ist die Anzeige voll, entfesselt man mit einem Druck auf beide Schultertasten einen super verheerenden Spezialangriff, der auf die Persönlichkeit des jeweiligen Agenten angepasst ist. Fortune nutzt beispielsweise ihre Drohne, die fortan automatisch auf Gegner schießt, und bei Action-Darsteller Hollywood setzt Rockmusik ein und alles um ihn herum explodiert. Die Mayhem-Attacken sind allesamt richtig cool inszeniert und machen jedes Mal Spaß.

Mehr Helden braucht das Land

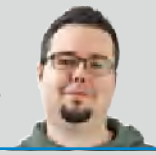
Agents of Mayhem hat außerdem einige RPG-Anleihen. Alle Kämpfer sammeln im Verlauf der Missionen Erfahrungspunkte und steigen im Level auf. Dadurch werden neue Fähigkeiten und Waffen freigeschaltet. Zudem verteilt man Punkte auf verschiedene Skills und kann so verschiedene Schwächen der jeweiligen Charaktere ein wenig ausbügeln. Im Hauptquartier darf man sich zudem neue Technik basteln lassen oder andere Agenten auf Missionen rund um die Welt schicken, wodurch sie selbstverständlich wieder Erfahrungspunkte erhalten. Unsere Spielzeit reichte aber natürlich noch nicht aus, um diesem System richtig auf den Grund zu gehen.

Dafür durften wir erleben, wie sich neue Helden freispielen lassen, anfangs ist man nämlich nur mit Fortune, Hardtack und Hollywood unterwegs. Hat man die einführenden Missionen überstanden, darf man frei entscheiden, ob man in der Hauptstory weiter macht und Open-World-typisch zu einem Punkt auf der Karte geht, um die Mission zu starten, oder lieber einen weiteren der insgesamt zwölf Helden freispielt. Dafür löst man zunächst kleinere Aufgaben, in denen man meistens ein Gebiet von Legion-Schergen befreit, und startet anschließend eine Story-Mission, die eine kleine Geschichte zum neuen Charakter erzählt und diesen so vorstellt. Wer Powerfrau Daisy freispielen möchte, muss beispielsweise zunächst ihre letzte Nacht rekonstruieren, von der sie gar nichts mehr weiß, weil sie mal wieder betrunken war. Diese Helden-Missionen stehen den Hauptquests in Sachen Absurdität in nichts nach und machen richtig Laune. Habt ihr sie bestanden, darf der neue Held sofort ins Team integriert werden. Gerade Daisy ist mit ihrer Gatling-Gun besonders nützlich, denn die abgefahrenen Bosskämpfe haben es durchaus in sich und gehen über mehrere Runden, in denen der Boss seine Vorgehensweise immer wieder abwandelt.

Insgesamt macht *Agents of Mayhem* einen richtig guten, wenn auch nicht überragenden Eindruck. Unsere größten Kritikpunkte bislang: Die Spielwelt wirkt ein wenig ausgestorben und die Fahrzeugsteuerung ist arg schwammig. ❑

Bei Bosskämpfen wird die Action besonders explosiv. Die Cartoon-Optik ist dennoch immer stimmig und bietet sogar richtig schöne Partikeleffekte.

CHRIS MEINT



„Explosionen, dumme Sprüche, abgedrehte Charaktere – her damit!“

Ich liebe den herrlich dämlichen Humor der Volition-Spiele einfach. Immer wenn man denkt, es geht nicht mehr, bekommen sie doch noch einen Peniswitz eingebaut, und sämtliche Charaktere sind so wunderbar bekloppt, dass jeder Dialog einfach Spaß macht. Deshalb kann ich auch über die Schwächen des Titels locker hinwegsehen. Die Grafik ist zwar stimmungsvoll, wirkt aber schon ein bisschen angestaubt, und die Gefechte (immerhin das Haupt-Gameplay) spielen sich ein wenig steif (welche Art Witz Volition hier wohl bringen würde?). Zudem ist die Fahrzeugsteuerung etwas schwammig und die offene Welt wirkt ein wenig leer. Das sind Kritikpunkte, die man so schon bei den *Saints Row*-Spielen erwähnen musste, dennoch haben die Saints immer Spaß gemacht. Und dies ist auch bei *Agents of Mayhem* der Fall. Man mag bezüglich Gameplay und Technik ein wenig altbacken sein, doch es steckt so viel bescheuerter, überdrehter, anarchistischer Spaß in dem Titel, dass ich persönlich über diese Schwächen hinwegsehen kann. Zudem frischt das Team-Element das aus *Saints* bekannte Gameplay etwas auf. *Agents of Mayhem* wird kein Blockbuster mit 90er-Wertung, aber ein richtig gutes und vor allem lustiges Spiel.

join us at

devcom

The new game developers event!

August 20 – 24, 2017 - Cologne/Koelnmesse

get in touch for tickets and partnerships via
sales@devcom.global

www.devcom.global

a division of gamescom

a brand of BIU Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

organized by ARUBA EVENTS

supported by koelnmesse

supported by CMG Computec Media Group

Der Held des Spiels kommt – zumindest bisher – ohne Namen daher. Das passt zum Rest des Titels: Statt „echter" Narration gibt's eine durch die Welt erzählte Story ohne Dialoge.

Hob

Von: Lukas Schmid

Malerisch, abwechslungsreich und spielerisch ansprechend: Mit *Hob* kommt ein potenzieller Indie-Leckerbissen auf uns zu.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Runic Games
Publisher: Runic Games
Termin: 2017

Heimlich, still und leise werkeln die Männer und Frauen von Runic Games aus Seattle, die sich mit *Torchlight* und *Torchlight 2* einen sehr guten Namen erarbeiten konnten, seit einigen Jahren an ihrem neuen Baby *Hob*. Nicht ganz so leise ist die Fanbase, die sich das Indie-Abenteuer in dieser Zeit erarbeitet hat: Das sympathische Action-Adventure aus der Iso-Perspektive mit spielerischen Anleihen bei Nintendos *The Legend of Zelda*-Reihe und der Erzählweise der Playstation-Klassiker *Ico*, *Shadow of the Colossus* sowie *Journey* wirkte durch den hübschen, Comic-artigen Grafikstil, die interessant gestaltete Welt und das abwechslungsreiche Gameplay von Anfang an vielversprechend. Gemeinsam mit den Entwicklern konnten wir uns nun etwa 45 Minuten lang durch einen Abschnitt in der Mitte des Spiels begeben – und waren sehr angetan.

Kleiner Held in großer Welt

In *Hob* schlüpfen wir in die Gestalt des rot bemützten, namenlosen Protagonisten und werden in eine gefährliche Welt geworfen, in der Gegner, knifflige Puzzles und andere Herausforderungen an allen Ecken und Enden lauern. Unsere Mission? Nach Hause gelangen! Das war's dann aber auch schon großteils mit den Informationen, die uns zur Verfügung gestellt werden. Nicht einmal der Name unseres Helden wird uns verraten. Zwischensequenzen mit Dialogen oder ähnliche klassische narrative Elemente existieren ebenso wenig. Stattdessen soll die Welt selbst die Geschichte des Spiels erzählen: Wer sind wir? Wie hat es uns hierher verschlagen? Wie ist die Welt zu dem geworden, was sie ist? Es wird spannend sein zu sehen, ob und falls ja wie solche Fragen behandelt werden. Ebenso spannend ist die sehr mechanische Machart der Welt: Nur scheinbar eine natürliche Idylle, mit je nach Areal grünen Wiesen oder verbrannter Steppe und das Land bewohnenden, fremdartigen Tieren, offenbart sich ihre wahre Gestalt, sobald wir in die riesigen Katakomben im Untergrund gelangen. Die gesamte Welt nämlich präsentiert sich offenbar als eine einzige, gewaltige Maschine, bei der einzelne Parts angehoben, versenkt und verschoben werden können. Auf der Oberfläche geben lediglich einzelne Durchbrüche im Boden Aufschluss auf diese unerwartete Wahrheit. Diese mechanische Gestaltung ist aber mehr als bloß nett anzusehen, sie hat eine spielerische Bedeutung. Um voranzukommen ist es nämlich notwendig, dass wir uns in den Untergrund begeben und dort gewaltige Generatoren mit Strom versorgen, woraufhin sich die Landmasse an der Oberfläche verändert. Auf diese Weise gelangen wir von Gebiet zu Gebiet und schalten nach und nach eine einzige, große, zusammenhängende Welt frei, bei der wir auch regelmäßig in bereits besuchte Gebiete zurückkehren müssen. Das

Schalter- und Schieberätsel stehen auf der Tagesordnung und sind zum Vorankommen unabdingbar.

Das Kampfsystem ist simpel, erfüllt aber seinen Zweck. Zusätzlich zum Angriff stehen weitere Aktionen bereit.

In den Tiefen der Erde sind wir immer wieder unterwegs. In diesen Dungeons gilt es, weitere Teile der Welt durch einen Generator nach oben zu befördern.

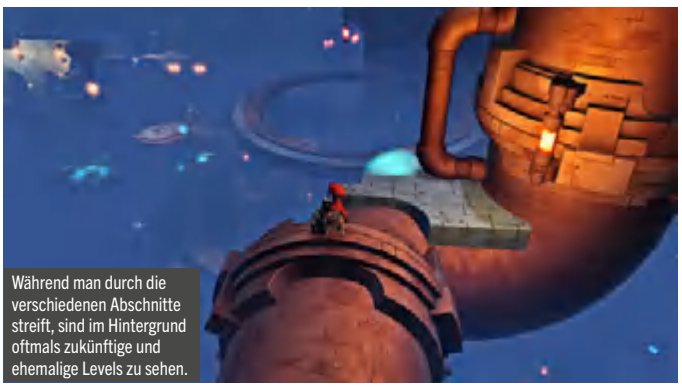
Ab und an eingestreute Geschicklichkeitsabschnitte sorgen für Abwechslung. Fair gesetzte Checkpoints vermeiden Frust.

Thematisch wirken die verschiedenen Areale bisher sehr abwechslungsreich. Hier überschneiden sich Steppe und sattgrüne Wiese.

hat einen gewissen Metroidvania-Touch, zumal zukünftige Areale oft als Hintergrund im aktuellen Abschnitt angeteasert werden und man manchmal auf seinem Weg sogar durch abgesperrte Gänge in zukünftigen Gebieten läuft, ohne diese bereits wirklich erforschen zu können. Die Untergrundabschnitte mit den Generatoren als Zielpunkt fungieren dabei als eine Art Dungeons. Soll heißen: Hier wird vermehrt auf Rätsel und Geschicklichkeitsabschnitte gesetzt. Da wollen etwa Hebel bedient, Gegenstände geschoben, Maschinen aktiviert und andere Dinge erledigt werden. Zusätzlich sorgen Sprungabschnitte dafür, dass uns nicht langweilig wird. Aber auch Feinde stellen sich unserem Helden in den Weg – gut, dass dieser jedoch selbst gut austeilen kann. Mit einem Schwert, welches wir im Laufe des Spiels durch Upgrades immer weiter verbessern können, können wir den Fieslingen einheizen. Auch unser Schild lässt sich aufwerten und ist gerade gegen Projektile, wie sie etwa von manchen Pflanzen geschossen werden, vonnutzen. Zusätzlich verfügt der Heroe über weitere Fähigkeiten wie einen sehr praktischen Vorwärtsboost, mit dem wir vielen Angriffen relativ leicht ausweichen und auch Hindernisse überwinden können, und einige andere Bewegungsmanöver. Generell ist das Move-Set, vor allem in den Kämpfen, übersichtlich, wird aber effektiv genutzt und die Kontrolle unseres Protagonisten gelingt sehr präzise. Zudem erlangt man nach und nach immer weitere (noch nicht näher definierte) Fähigkeiten, manche davon sind unbedingt notwendig, andere optional. Wie in den bereits erwähnten Metroidvanias entscheidet unsere Forschungsbereitschaft, wie leicht oder schwer wir es in den kniffligeren Passagen des Titels haben. So finden sich an versteckten Orten etwa Upgrades für unseren Lebensbalken sowie solche, die unsere selbst regenerierende Ausdauer – die wir für eine Vielzahl an Aktionen benötigen – erweitern. Es lohnt sich also, die Augen offen zu halten und auch mal abseits des Weges zu suchen! Die Entwickler wollen durch die sammelbaren Goodies nach eigener Aussage zwei Spielerschichten bedienen: Jene, die sich in aller Ruhe umsehen und alles erleben wollen, und jene, die ihre Leistung auf die Probe stellen und möglichst rasch durch das Abenteuer gelangen wollen.

Ein bezauberndes Abenteuer

Wir fänden es aber persönlich schade, durch die Gegend zu hetzen, denn auch wenn *Hub* nicht gerade technisch anspruchsvoll daherkommt, so gefällt es doch durch die künstlerische Gestaltung sehr gut. Die verschiedenen Gebiete unterscheiden sich sehr stark, die Animationen von Freund und Feind wirken flüssig, der Comic-Look wird sehr kompetent genutzt und nette Details wie sich im Wind wiegendes Gras gefallen. Gute Technik also, gutes Gameplay, interessante Atmosphäre – und gute Aussichten. *Hob* hat definitiv das Zeug dazu, uns zu verzaubern, wenn es irgendwann 2017 endlich erscheinen wird. Was es noch unter Beweis stellen muss, ist, dass auch die Langzeitmotivation passt, denn das Grundschema – Oberwelt erkunden, Dungeon, Oberwelt erkunden, Dungeon – könnte sich irgendwann abnutzen. Wir sind jedoch zuversichtlich, dass die Macher wissen was sie tun und blicken dem Release freudig entgegen. ❑



Während man durch die verschiedenen Abschnitte streift, sind im Hintergrund oftmals zukünftige und ehemalige Levels zu sehen.

LUKAS SCHMID MEINT

„*The Legend of Zelda* trifft *Journey* trifft *Ico* – das Ergebnis ist aber trotzdem eigenständig."

Ich durfte vor fast zwei Jahren erstmals Hand an *Hob* legen; damals noch in einer sehr frühen Fassung, bei der es sich laut den Entwicklern mehr um eine Tech-Demo als irgendetwas anderes handelte. Aber schon damals hatte ich Spaß! Nun jedoch, relativ kurz vor dem Release, mit stärkerer Technik und wesentlich mehr spielerischen Möglichkeiten als zuvor, zeichnet sich mehr und mehr das Potenzial des Spiels ab. Spielerisch bietet es eine gute Mischung aus Kämpfen und Rätseln à la *The Legend of Zelda*, atmosphärisch bedient man sich an erzähltechnischen Meisterwerken wie *Ico* und *Journey*. Nicht die schlechtesten Inspirationen! Noch besser, dass sich *Hob* trotzdem nicht wie eine billige Kopie anfühlt.

Neue Prämien im Shop!

GADGETS & FANSTUFF
Lieferbar, solange Vorrat reicht

AKTUELLE TOP-GAMES
Lieferbar, solange Vorrat reicht

GUTSCHEINE

* Amazon.de ist kein Sponsor dieses Programms. Amazon, Amazon.de, das Amazon.de-Logo und das Amazon.de-Gutschein-Logo sind Marken von Amazon EU SARL oder ihrer verbundenen Unternehmen. Den vollständigen Wortlaut der Gutscheinbedingungen finden Sie unter www.amazon.de/einloesen.

Weitere Gutscheine, etwa für Gamesserver von 4players.net, finden Sie in unserem Shop!

NÜTZLICHES
USK: Ab 16 Jahren
Lieferbar, solange Vorrat reicht

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI
- ✔ BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.pcgames.de

Sudden Strike 4

Genre: Echtzeitstrategie **Entwickler:** Kite Games **Publisher:** Kalypso Media **Termin:** 11. August 2017

Alle Hobby-Generäle aufgepasst! In wenigen Wochen erscheint mit *Sudden Strike 4* ein würdiger Nachfolger der einstmals renommierten Echtzeitstrategie-Reihe. In unserer Vorschau sagen wir euch, was der RTS-Titel aus Ungarn alles in petto hat.

Von: Matti Sandqvist

INHALT

Sudden Strike 4: Vorschau 50
Für unsere ausführliche Vorschau haben wir eine inhaltlich vollständige Preview-Version gespielt und sagen euch, wie uns die ersten 20 Spielstunden gefallen haben.

Sudden Strike 4: Sneak-Peek 54
In Zusammenarbeit mit Kalypso Media haben wir ein Anspiel-Event für unsere Leser veranstaltet. Im Artikel erfahrt ihr, wie der Ersteindruck von fünf Genrekennern ausfällt.

Rückblick: Sudden Strike-Reihe 58
Mehr als zehn Jahre sind seit dem Release des letzten Ablegers der Serie ins Land gezogen. In unserem Rückblick geben wir euch einen Überblick über die drei Vorgänger.

Stark gepanzerte Fahrzeuge sollte man am besten aus dem Hinterhalt und dazu noch von der Seite angreifen.

Mit *Sudden Strike 4* will Kalypso eine erfolgreiche Spieleserie der 2000er-Jahre wiederbeleben – ähnlich wie zuvor mit der *Tropico*-, *Port Royale*- oder *Dungeons*-Reihe. Dafür hat der Wormser Publisher ein frisches Studio namens Kite Games aus Ungarn verpflichtet, dessen Kernteam sich aus ehemaligen *Codename: Panzers*-Entwicklern von Stormregion, also aus ausgewiesenen RTS-Experten, formiert. Wir konnten das im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Echtzeitstrategie-Spiel bereits auf mehreren Events ausprobieren und bekamen jetzt obendrein noch eine Vorschau-Version ins Haus, die inhaltlich fast vollständig ist. Unser Ersteindruck: In den nächsten Wochen, bis *Sudden Strike 4* dann für PC (und PS4) erscheint, müssen die Entwickler lediglich noch an der Wegfindung der Einheiten arbeiten und einige wenige Bugs beseitigen. Nach rund zwanzig Stunden mit der Preview-Fassung müssen wir sogar sagen, dass wir schon Spiele in einem deutlich schlechteren Zustand auf den Markt haben kommen sehen. Daher stehen die Vorzeichen sehr gut, dass Hobby-Generäle mit einem Faible für den Zweiten Weltkrieg sich den 11. August vormerken sollten. Übrigens: Wer sich bereits jetzt ganz sicher ist, bekommt als Vorbesteller die drei Vorgänger gratis dazu.

Großer Umfang

Doch der Reihe nach: *Sudden Strike 4* versteht sich nicht als ein Remake des hochgelobten ersten Teils der Reihe (siehe Rückblick auf Seite 58), sondern als eine echte Fortsetzung der einstmals renommierten Echtzeitstrategie-Serie. Der vierte Teil beinhaltet insgesamt drei relativ großzügige Kampagnen mit insgesamt 21 Missionen, in denen wir aufseiten der Deutschen, Westalliierten und Sowjets den größten globalen Konflikt der Weltgeschichte erleben – von der Schlacht bei Sedan im Mai 1940 bis zu den letzten Gefechten in Berlin 1945. Andere Schauplätze wie etwa der Pazifikkrieg könnten laut Aussagen des Publishers womöglich in den weiteren Nachfolgern dabei sein – natürlich vorausgesetzt, dass die Verkaufszahlen von *Sudden Strike 4* für eine Fortsetzung sprechen. Neben den insgesamt 21 Kampagnenmissionen sind auch Skirmish-Gefechte im Spiel enthalten, in denen wir auf vier (mit DLC auf fünf) Karten gegen den Computer spielen. Außerdem gibt es noch einen Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler (4v4-Partien). Super: Unserer bisherigen Erfahrung nach arten die Partien dank Hunderter Einheiten in regelrechte Schlachten aus und bieten sehr viele unterschiedliche taktische Möglichkeiten.

In allen Modi setzen die Entwickler zum einen auf historisch akkurate Einheiten und zum anderen auf einen hohen Schwierigkeitsgrad. So müssen Spieler nicht nur das Schere-Stein-Papier-Prinzip beim Kampf gegen Truppentypen wie Panzer, Artillerie, Luftwaffe oder Infanterie anwenden, sondern zudem darauf achten, wie viel Munition und Benzin die Fahrzeuge noch haben. Laut Producer Christian Schlütter will man es aber mit der Authentizität nicht übertreiben, stattdessen geht der Spielspaß insgesamt immer vor. Wenn es etwa um die letzten Missionen der deutschen Kampagne geht, müssen wir uns nicht mit komplett unerfahrenen Truppen gegen eine amerikanische Übermacht behaupten und so

Jede der drei Kampagnen bietet sieben Missionen, in denen wir Sterne verdienen. Mit den Sternen können wir die Fähigkeiten unserer Generäle verbessern.

Während der Leningrader Blockade müssen wir aufseiten der Sowjets Konvois eskortieren. Dabei können wir den vereisten Ladogasee zu unseren Gunsten ausnutzen und so durch Granatenexplosionen feindliche Soldaten zum Schwimmen schicken.

zwangsläufig verlieren. Ähnliches gilt auch für die Werte der Panzer oder Fähigkeiten der Soldaten. Ein stark gepanzerter Tiger kann etwa von der richtigen Seite auch von einem leichten Panzer ausgeschaltet werden. Soldaten, die nur mit Gewehren oder Maschinenpistolen ausgestattet sind, haben jedoch gar keine Chance, die Panzerung eines Fahrzeugs zu durchbrechen.

Apropos Fahrzeuge: Über eine zu knappe Auswahl an Einheiten kann man sich nicht beklagen: Kite Games hat insgesamt mehr als 100 unterschiedliche Fahrzeuge, Artilleriegeschütze, Panzer und Flugzeuge historisch akkurat für die Gefechte umgesetzt – darunter etwa den Sherman-, den T-34- sowie den Tiger-Panzer, den Heinkel H-111-Bomber und das Hawker Typhoon-Kampfflugzeug. Dabei müssen wir sagen, dass man den Fahrzeugen obendrein ansieht, dass die Entwickler sich viel Mühe gegeben und den Vehikeln viele liebevolle Details verpasst haben. Ein sowjetischer T-34 trägt zum Beispiel Baumstämme als Extrapanzerung an bestimmten Stellen, ein amerikanischer Sherman dagegen Sandsäcke – genau so, wie es in den Geschichtsbüchern steht!

Auch sonst kommen Hobby-Historiker auf ihre Kosten. Kalypso hat bei der Produktion nämlich mit einem Archiv zusammengearbeitet und belohnt die Spieler nach einem erfolgreichen Missionsabschluss mit Originalaufnahmen aus dem Zweiten Weltkrieg. Darunter finden sich viele kurze Filme, etwa über die Normandie-Landung oder die Schlacht um Moskau, die bislang nie in digitaler Form veröffentlicht wurden.

Hoher Schwierigkeitsgrad

Wir haben uns bislang in der deutschen Kampagne bis nach Stalingrad durchgekämpft, mit den Amerikanern die Normandie-Landung überlebt und aufseiten der Sowjets Moskau vor dem Einmarsch der Wehrmacht gerettet. Insgesamt haben wir damit etwa ein gutes Drittel der enthaltenen Missionen von *Sudden Strike 4* absolviert. Das allein hat uns schon mehr als 15 Stunden lang beschäftigt. Wer sich also über einen zu mageren Umfang Gedanken macht, dem können wir folglich nochmals Entwarnung geben!

Die Aufträge nehmen allein wegen der riesigen Karten oft mehr als eine Stunde in Anspruch, aber auch deshalb, weil – wie bereits angesprochen – der Schwierigkeitsgrad sehr hoch angesetzt ist. Für Genre-Anfänger gibt es aber einen einfachen Modus, in dem unsere Einheiten mehr Schaden austeilen und zugleich mehr Treffer einstecken können.

Doch auch hier ist die Herausforderung hoch. Das hat vor allem damit zu tun, dass wir im Gegensatz zu klassischen Echtzeitstrategie-Spielen in *Sudden Strike 4* keine Basis haben und entsprechend mit den Truppen klarkommen müssen, die uns für die Mission zur Verfügung gestellt werden. Außerdem geht man als unvorsichtiger General gerne in eine Falle und verliert

Vor jedem Gefecht wählen wir einen General aus. Die Befehlshaber geben Boni wie mobile Reparatur oder Erste-Hilfe-Pakete für die Missionen.

Damit man die Missionen erfolgreich absolviert, muss man stets taktisch vorgehen. Hier greifen wir zum Beispiel feindliche PAKs von hinten mit Infanterie an.

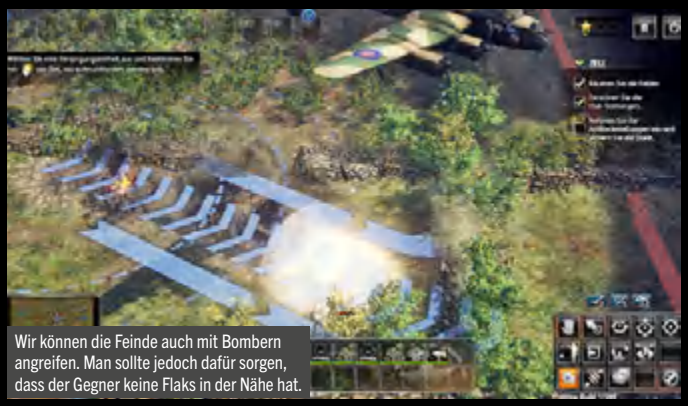
so einen guten Teil der Streitmacht in einem Kampf gegen klug positionierte Panzerabwehrgeschütze und Infanteristen – uns ist das zumindest mehr als einmal passiert. Bisher boten die Missionen aber stets genug Abwechslung und waren trotz des hohen Schwierigkeitsgrades auch relativ fair gestaltet. Wir mussten aber manche Aufträge mehrmals neu anfangen, weil wir nicht gut genug auf unsere Einheiten geachtet haben.

Einmal kaputt, immer kaputt

Denn obwohl es auch Reparaturfahrzeuge im Spiel gibt, kann man mit ihnen lediglich kritische Schäden wie gerissene Ketten an Panzern wieder fit machen, nicht jedoch die Trefferpunkte der Einheiten wieder in den grünen Bereich bringen. Die Entscheidung der Entwickler mag auf den ersten Blick etwas hart und fragwürdig sein, aber unserer Meinung nach setzt sich *Sudden Strike 4* dank dieses Features von Konkurrenztiteln wie *Company of Heroes* ab. Außerdem sollte man bedenken, dass die Entwickler die Aufträge stets so gestaltet haben, dass man mit den zur Verfügung stehenden Einheiten auch auskommt.

Ansonsten verzeihen die Missionen im normalen Schwierigkeitsgrad aber keine Fehler, vielmehr merkt man den Aufträgen an, dass den Entwicklern historischer Realismus sehr wichtig ist. So hat zum Beispiel ein Panzerkampfwagen III nur eine Chance gegen einen sowjetischen T-34, wenn man sich taktisch klug anstellt und den Feind von hinten angreift. Ebenso helfen einem Panzerabwehrgeschütze mit einem Kaliber von 54mm kaum gegen dick gepanzerte deutsche Stahlkolosse der Marke Tiger. Geschichtsinteressierten dürfte das von vornherein klar sein, aber Laien könnten davon bei ihrer ersten Runde ein wenig überrascht sein.

Die Stalinorgel, ein Raketenwerfer der Sowjets, hat eine hohe Reichweite. Allerdings müssen wir mit Spähern erst die feindlichen Einheiten ausfindig machen, damit unsere Artillerie schießt.

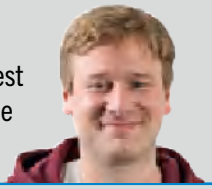

Wir können die Feinde auch mit Bombern angreifen. Man sollte jedoch dafür sorgen, dass der Gegner keine Flaks in der Nähe hat.

Hart, aber fair

Wenn man sich damit und mit dem sonst ziemlich hohen Schwierigkeitsgrad einmal angefreundet hat, bekommt man mit *Sudden Strike 4* ein faires, aber herausforderndes Echtzeitstrategie-Spiel, das dank der vielen unterschiedlichen Einheiten viel Abwechslung bietet. Zudem ist es dank der akkuraten Darstellung der Einheiten und den liebevoll gestalteten Umgebungen auch optisch ein toller Anblick. Natürlich rechnen wir nicht damit, dass die taktisch anspruchsvollen Gefechte bei allen sehr gut ankommen werden. Wer sich aber für den Zweiten Weltkrieg interessiert und ein starkes Nervenkostüm sein Eigen nennt, sollte sich *Sudden Strike 4* auf jeden Fall vormerken. Wir sind uns auch sicher, dass Kite Games in den Wochen bis zum Release noch zur Genüge Zeit hat, um die wenigen noch vorhandenen Bugs zu beseitigen und die Wegfindung der Einheiten zu optimieren. Schon die Beta-Phase und unsere Preview-Version haben nämlich gezeigt, dass die ungarischen Entwickler dank ihrer Genre-Erfahrung an alle wichtigen Dinge bei einem Echtzeitstrategie-Titel gedacht haben! ❑

Bei einigen Missionen können wir auch die Umgebung wie etwa Brücken zerstören.

MATTI MEINT



„Das könnte ein Fest für Hobby-Generäle werden!“

An die ersten beiden Teile der *Sudden Strike*-Reihe kann ich mich zwar nur dunkel erinnern – schließlich ist es 15 Jahre her, dass der erste Teil seinen Release feierte. Trotzdem fühlte ich mich gleich beim neuen Ableger fast wie zu Hause! Kite Games liefert hier einen grafisch ansprechenden und obendrein leicht zu bedienenden Echtzeitstrategie-Titel ab, der sich aber meiner Meinung nach eher an die erfahrenen Hobby-Generäle mit einem starken Nervenkostüm richtet. Als Hobby-Historiker bin ich sowohl mit der Auswahl der Schauplätze als auch mit den detailliert gestalteten Einheiten richtig zufrieden. Ebenso kann ich mich nicht über den Umfang beklagen: Für die 21 Kampagnenmissionen sollte man sich schon eher mehr als 25 Stunden reservieren; danach kann man sich noch Wochen mit dem Mehrspieler- und Skirmish-Modus beschäftigen. Die in der Vorschau-Version enthaltenen Bugs fand ich bislang wenig störend und wenn die Entwickler die Wegfindungs-Routinen für die Einheiten zum Release noch optimieren, könnte die *Company of Heroes*-Reihe einen ernstzunehmenden Konkurrenten bekommen!

PC GAMES SNEAK PEEK

Sudden Strike 4

Von: Matti Sandqvist

Zu Besuch bei Kalypso Media: Fünf PC-Games-Leser durften die Echtzeitstrategie-Hoffnung exklusiv anspielen.

UNSERE SNEAK PEEK

Immer wieder geben wir PC-Games-Lesern die Möglichkeit, sich für einen unserer Sneak-Peek-Events zu bewerben. Bei diesen Veranstaltungen laden wir Interessierte dazu ein, ein vielversprechendes Spiel auszuprobieren, das sich noch in Entwicklung befindet. In der Regel finden diese Termine in unseren Räumlichkeiten statt, ab und zu – wie im Fall von *Sudden Strike 4* – besuchen wir aber gemeinsam das Entwicklerteam oder den verantwortlichen Publisher. Wer sich für eine künftige Sneak Peek bewerben möchte, sollte einfach regelmäßig auf unserer Webseite pcgames.de vorbeischauen, um die Gelegenheit nicht zu verpassen!

Mit *Sudden Strike 4* bringt Kalypso einen der herausforderndsten Echtzeitstrategie-Titel auf den Markt. Mit seinem Zweiter-Weltkrieg-Setting und dem taktischen Tiefgang dürfte das Spiel natürlich nicht jedermanns Geschmack sein, aber dagegen sehr wahrscheinlich bei passionierten Hobby-Generälen richtig gut ankommen. Vor dem Release und dem Test hat uns genau die Frage beschäftigt, ob *Sudden Strike 4* nun den Genre-Veteranen gefallen wird. Daher waren wir froh, dass wir in Zusammenarbeit mit Kalypso eine Sneak-Peek zu unserer RTS-Hoffnung veranstalten konnten. Wir luden fünf PC-Games-Leser nach Worms ein, wo sie einen ganzen Tag lang die aktuellste Version von *Sudden Strike 4* rund vier Wochen vor dem Release spielen konnten. Zudem standen Producer Christian Schlütter, Community Manager Lars Racky und PR-Manager Bernd Berheide mit Rat und Tat dem Quintett zur Seite und beantworteten alle anfallenden Fragen. An dieser Stelle möchten wir uns nochmals für das Möglichmachen des Events und die sehr nette Betreuung seitens Kalypso Media bedanken!

Strikte Auswahlkriterien

Wichtig für uns war es, dass alle fünf eingeladenen Leser sich im Genre gut auskennen und die Vorgänger zumindest dem Namen nach kannten. Mit Chris (24), Thorsten (36), Marc (37), Alexander (22) und Thomas (46) hatten sich auch genau die richtigen für die Sneak Peek gemeldet. Alle fünf gaben an, dass sie sich seit mehreren Jahren für das Strategie-Genre interessieren und die meisten hatten obendrein die Vorgänger ausgiebig gespielt. Titel wie *Company of Heroes*, *Command & Conquer* oder *Starcraft* gehören auch heute zu ihren Lieblingsspielen und vor großen Herausforderungen hatte ebenfalls keiner aus der Truppe Angst. Um es kurz zusammenzufassen: Bei unserem Quintett handelte es sich um wahre RTS-Experten, deren Ersteindruck von *Sudden Strike 4* unserer Meinung nach auf die meisten Genre-Fans übertragbar ist.

Theorie kommt vor Praxis

Bevor unsere Leser selbst Hand anlegen dürfen, halten PR-Manager Bernd Berheide und Producer Christian Schlütter einen kurzen Vortrag über die Geschichte von Kalypso Media und die Entwicklung von *Sudden Strike 4*.

Der Wormser Publisher zählt sich zwar nicht zu den weltgrößten Spieleherstellern, aber immerhin zu den mittelgroßen mit über 100 Mitarbeitern an insgesamt acht Standorten in Deutschland, Großbritannien und den Vereinigten Staaten. Zudem haben die Rheinland-Pfälzer schon mehr als zehn Jahre Erfahrung in der Produktion von Spielen. Dabei hat sich die Firma vor allem auf das Strategiespiel-Genre spezialisiert und mit Titeln wie *Sins of a Solar Empire* und *Tropico 5* in den vergangenen Jahren große Erfolge gefeiert.

CHRIS FREY (24)

„Sudden Strike ist anders, aber mir gefällt's!"

Sudden Strike 4 ist zwar anders als die anderen Titel, die ich im Strategiebereich gespielt habe, aber es macht auf jeden Fall Spaß! Das Management von vielen Einheiten und das große Sichtfeld sind meines Erachtens die größten Stärken von Sudden Strike 4. Negativ ist mir dagegen bislang so gut wie nichts aufgefallen.

Im Präsenentationsraum von Kalypso Media konnten unsere Leser ganz nach Gusto die aktuellste Version von *Sudden Strike 4* spielen.

PR-Manager Bernd Berheide verantwortet die Öffentlichkeitsarbeit zu allen Spielen von Kalypso im deutschsprachigen Raum.

Producer Christian Schlütter hat nach seiner Redakteurskarriere bei uns bereits mehrere Entwicklungen bei Kalypso verantwortet, darunter zum Beispiel *Grand Ages: Medieval* und *Dungeons 2*. Für die Entwicklung von *Sudden Strike 4* war Christian unter anderem taktischer Tiefgang in den Gefechten und historisch akkurate Einheiten wichtig – Dinge, durch die sich bereits die Vorgänger ausgezeichnet haben. Dieses Ziel hat der zuständige Entwickler, Kite Games, seinen Worten nach ohne große Probleme erreicht; insgesamt ist man in Worms mit der Zusammenarbeit und dem Ergebnis rundum zufrieden. Ebenso ist die Resonanz der für die Vorbesteller freigeschalteten Beta-Phase positiv. Einige alte Hasen mögen zwar kleinere Features der Vorgänger wie die auf den Schlachtfeldern liegenbleibenden Leichen und zerstörten Fahrzeuge ein wenig vermissen, aber in Anbetracht der sonstigen Stärken des Spiels überwiegt wohl die Freude über den vielversprechenden Nachfolger.

Auf geht's!

Ob auch unsere Leser mit *Sudden Strike 4* ähnlich zufrieden sind, genau das können sie im Laufe des Sneak-Peek-Events selbst herausfinden. Alle fünf haben zwar bereits über unsere Webseite beziehungsweise im Heft erfahren, dass das Spiel in Entwicklung ist, aber keiner hat an der Beta teilgenommen und auch sonst noch keine Minute mit den neuen Echtzeitgefechten verbracht.

Die auf dem Event zur Verfügung gestellte Version ist inhaltsgleich mit der Release-Fassung und beinhaltete somit drei Kampagnen (Sowjets, Westalliierte und deutsche Wehrmacht), Skirmish-Gefechte und einen Mehrspielermodus. Kleinere Bugs wie Probleme mit der Wegfindung der Einheiten sind in der Version noch enthalten. Diese sollen aber bis zum Release weitestgehend beseitigt werden.

Missionen mit Design

Natürlich kann keiner der Beteiligten in der dann doch relativ kurzen Zeit von rund sechs Stunden viel mehr als drei bis vier Missionen absolvieren, zumal auch das Anspielen der Mehrspielergefechte auf der Agenda steht. Die meisten beginnen – aus welchen Gründen auch immer – mit der deutschen Kampagne. Hier gilt es in den ersten beiden Aufträgen sich zuerst in der Schlacht von Sedan durch die französische Verteidigungsan-

Producer Christian Schlütter gab vor dem Anspielen einen kleine Präsentation zu *Sudden Strike 4*. Dabei ging unser Ex-Redakteur auf die Besonderheiten der Entwicklung ein und erklärte zudem viele wichtige Gameplay-Entscheidungen.

ALEXANDER STECKER (22)

„Die Umsetzung ist gelungen!"

Ich finde die Umsetzung positiv – man hat das alte Flair der Vorgänger gelungen ins Neue übersetzt. Dazu hat es auf dem Event richtig Spaß gemacht, Sudden Strike 4 zu spielen. Dass man konzentriert und taktisch vorgehen muss, gefällt mir persönlich am meisten. Nun hoffe ich, dass die nächsten Missionen ähnlich viel Laune machen!

Für die Artworks von *Sudden Strike 4* zeichnet unter anderem der von seiner Arbeit für die TV-Serie *Game of Thrones* bekannte Künstler Simon Robert verantwortlich.

lagen durchzukämpfen und anschließend im zweiten Level eine große feindliche Panzermacht in Arras mit den berühmt-berüchtigten deutschen 88mm-Geschützen zurückzuschlagen.

Mit den gespielten Aufträgen sind alle fünf Leser richtig zufrieden, vor allem weil das Missionsdesign ihrer Meinung nach gelungen ist und zudem auch genügend Abwechslung geboten wird. So lobt Marc zum Beispiel die sich immer wieder verändernden Auftragsziele in den Levels. Das würde seiner Meinung nach einfach zu einem Krieg passen, da eine Schlacht in der Realität selten so verläuft, wie die Oberbefehlshaber es im Vorfeld geplant haben. Thorsten wiederum gefällt die erste Mission der deutschen Kampagne vor allem deshalb, weil man dort eben nicht „schnurstracks gerade aus vorgehen kann", sondern auf die Umgebung achten muss. Und obwohl die Missionen eine gewisse Skriptlastigkeit an den Tag legen, stört das keinem unserer Leser so richtig. Vielmehr fühlen sich die Aufträge ihrer Meinung nach „flüssig" an, sprich die vorgeschriebenen Ereignisse passen zum jeweiligen Spielgeschehen.

Einheiten en masse

Ein wichtiger Aspekt bei Echtzeitstrategiespielen ist die Auswahl unterschiedlicher Einheiten. Laut Alexander bietet *Sudden Strike 4* „das Maximum, was man sich für ein im Zweiten Weltkrieg angesiedeltes Spiel nur wünschen kann". Thomas sieht die Sache ähnlich und ergänzt: „Man könnte zwar noch eine x-beliebige Anzahl weiterer Einheiten dem Spiel hinzufügen, doch irgendwann wird es einfach zu unübersichtlich." Marc stellt dazu noch fest, dass passend zum historischen Szenario in den jeweiligen Missionen nur auf bestimmte Einheiten treffen kann. In den ersten beiden Missionen der deutschen Kampagne, die im Jahr 1940 angesiedelt sind, stehen den Hobby-Generälen nur die Panzermodelle II, III und IV

MARC WEIDENBACH (37)

„Die Konzentration auf die Truppen gefällt mir."

Ich komme auch gut ohne Basisbau aus. Mir gefällt es sogar mehr, dass ich mich nur um meine Truppen in Sudden Strike 4 kümmern muss. Bis jetzt sind mir auch keine großen Schnitzer aufgefallen. Sudden Strike 4 sieht gut aus und ist taktisch herausfordernd. Aber nach dem Anspiel-Event erlaube ich mir noch kein endgültiges Urteil.

THOMAS HOFMEISTER (46)

„Die Pause-Funktion finde ich ganz wichtig."

Sudden Strike 4 macht mir einen Heidenspaß! Es hat eine gute Mischung aus detailliertem Einheitenmanagement, aber auch Situationen, in denen man schnell reagieren muss. Die Pause-Funktion im Spiel finde ich sehr wichtig. Das hat aber auch damit zu tun, dass ich eher ein Rundenstrategiespieler bin.

Im Spiel gibt es auch eine Kampagne aufseiten der Westalliierten. Die erste Mission führt uns in die Normandie.

Die große Anzahl der Truppen in den Missionen hat unseren Lesern gut gefallen.

zur Verfügung – eben genau so, wie es in den Geschichtsbüchern steht. Thorsten findet die Tatsache gut, dass im späteren Spielverlauf stets neue Einheitentypen wie etwa Scharfschützen dazu kommen und so auch nach Stunden wohl keine Langeweile herrschen wird.

Smarte Feinde

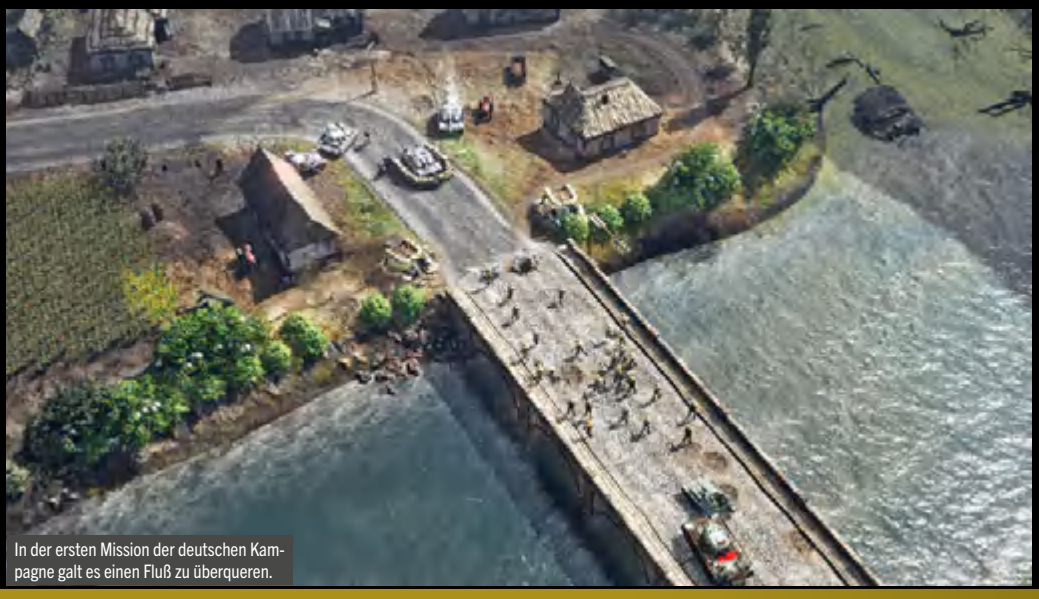
Ähnlich zufrieden sind unsere Leser auch mit der Gegner-KI. „Sie ist definitiv nicht dumm!“, sagt Thorsten dazu und lobt, dass die Feinde tatsächlich auf seine Aktionen passend reagieren. Ähnlich sieht es auch Chris: „Die Gegner-KI reagiert klug auf verschiedene Schachzüge. Dadurch sind die Missionen richtig herausfordernd.“ Marc ist in seinem Urteil etwas kritischer, weil ihm beim Spielen einige merkwürdige Aktionen der Pixelsoldaten aufgefallen sind: Als etwa seine Artillerie auf feindliche Infanteristen schießt und die sich nicht von der Stelle rühren. Weitere ähnlich grobe Schnitzer begegnen ihm im Laufe des Tages aber nicht.

In puncto Wegfindungs-Routinen gibt es aber laut unseren Lesern noch ein wenig Verbesserungsbedarf. „Oft sind Einheiten ineinander gelaufen und dann, wenn es eng auf der Map wird, kommen Panzer nicht an anderen Truppen vorbei“, sagt Chris. Genau so sieht es auch Thorsten, aber er ist guter Dinge, dass die Entwickler die Probleme noch bis zum Release lösen.

Hübsches Spiel

Über die Präsentation und die grafischen Details sind wiederum alle Leser einer Meinung: Für Genrestandards sieht *Sudden Strike 4* richtig hübsch aus! Thorsten gefielen zum Beispiel die vielen kleinen Details wie etwa Tierkadaver in den Wäldern. Thomas hingegen lobt die flüssigen Animationen der Soldaten und Alexander geht gar soweit, dass laut ihm *Sudden Strike 4* sich vor der Grafik-Referenz im Genre, *Company of Heroes 2,* nicht zu verstecken braucht.

Insgesamt sind alle Sneak-Peek-Teilnehmer nach sechs Stunden Spielzeit mit *Sudden Strike 4* sehr zufrieden. Gar so zufrieden, dass sie sich das Spiel gleich zum Release kaufen wollen. Wenn es aber darum geht, den Hardcore-Strategie-Titel auch den eigenen Freunden zu empfehlen, hat manch einer der Beteiligten leichte Bedenken. Das hat aber nichts mit der Qualität des Spiels zu tun, sondern mit der schlichten Tatsache, dass so herausfordernde RTS-Spiele einfach nicht für jeden Spielertyp geschaffen sind. ❑


In der ersten Mission der deutschen Kampagne galt es einen Fluß zu überqueren.

THORSTEN KÖCHY (36)

„Sudden Strike 4 läuft schon jetzt sehr rund!“

Was ich bislang gesehen und gespielt habe, gefällt mir sehr gut. Sudden Strike 4 läuft schon jetzt sehr rund. Hier und da sollte man natürlich noch ein paar kleine Stellschrauben festziehen. Aber ansonsten passt meiner Meinung nach alles.

Rückblick

Sudden-Strike-Reihe

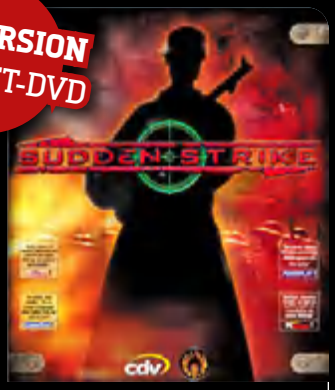
Von: Matti Sandqvist

Zweiter Weltkrieg, massig Einheiten auf dem Bildschirm und kein Basisbau: Fireglows RTS-Reihe hatte viele Alleinstellungsmerkmale.

In den frühen 2000er-Jahren konnte man sich als PC-Spieler und Hobby-General kaum über ein mangelndes Angebot an guten Echtzeitstrategie-Titeln beklagen – man denke nur an so legendäre Meisterwerke wie *Starcraft 1* oder *Total Annihilation*. Doch vor rund 15 Jahren waren sich die meisten RTS-Spiele in puncto Gameplay trotz leicht unterschiedlicher Settings ziemlich ähnlich: Basis bauen, Einheiten rekrutieren und mit einem Tank-Rush die feindlichen Truppen vernichten – das war eine gängige und gut funktionierende Taktik in den meisten Genre-Vertretern. Mit *Sudden Strike* kam aber am 10. Oktober 2000 etwas überraschend Erfrischendes auf den Markt. Statt eines Sci-Fi- oder Fantasy-Settings führte die von Fireglow Games entwickelte Reihe die Spieler in die Schlachten des Zweiten Weltkriegs und kam obendrein ohne Basisbau aus. In unserem Rückblick wollen wir euch die drei Teile der *Sudden Strike*-Reihe präsentieren und dabei die Besonderheiten der einzelnen Titel in den Vordergrund stellen. Viel Spaß beim Schmökern! ❑

SUDDEN STRIKE 1

VOLLVERSION AUF HEFT-DVD



Trotz pixeliger 2D-Grafik und einfacher Bedienung war der erste Teil der Serie ein echtes Strategie-Schwergewicht.

Ganze 84 Prozent Spielspaß bescheinigte unser damaliger Strategie-Experte Sascha Gliss in PCG-Ausgabe 11/2000 dem Erstlingswerk von Fireglow Games. Was dem Redakteur an *Sudden Strike 1* am meisten gefiel? Ganz einfach: Dank der gut balancierten (und zahlreichen) Missionen, realistisch agierenden Truppen und extrem schlauen Gegner standen gar gestandene Hobby-Generäle vor einer fast epischen Aufgabe. Vor allem war Sascha aber von dem Fakt angetan, dass man für die Missionen nicht auf die Standardtaktiken des Echtzeitstrategie-Genres zurückgreifen konnte, sondern gezielt die gegnerische Verteidigung nach Schwachpunkten absuchen musste – nach rund fünf Jahren sehr ähnlicher RTS-Titel tat die Abwechslung richtig gut. Außerdem unterschied sich der erste Teil der Reihe grundlegend von der Konkurrenz durch sein 2WK-Setting und die Tatsache, dass man keine Basis bauen, sondern mit den Truppen klarkommen musste, die einem für die jeweilige Mission zur Verfügung gestellt wurden.

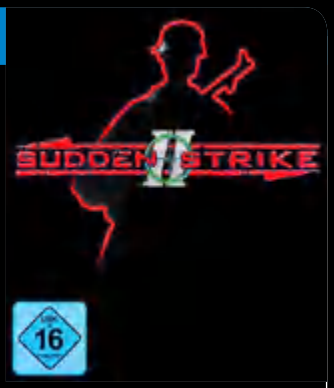
Sudden Strike 1 ist auch heute recht gut spielbar und dank der liebevollen 2D-Grafik auch nicht ganz schlimm gealtert wie einige der ersten 3D-Strategiespiele. Natürlich muss man sich (ohne Mods) mit einer Auflösung von 1.024x768 abfinden und mit den eher hakeligen Animationen anfreunden, aber sonst bietet das Echtzeitstrategiespiel alles, was man auch von modernen Genrevertretern erwartet: ein ausgetüfteltes Schere-Stein-Papier-Prinzip, abwechslungsreiche Missionen und eine KI, die einem das Leben (auf eine faire Art und Weise) schwer macht. Insgesamt sind in *Sudden Strike 1* drei Kampagnen (Sowjets, Westalliierte sowie die deutsche Wehrmacht) enthalten, die uns so gut wie alle wichtigen europäischen Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs näherbringen.

Damals altbacken, heute retro: Dank der liebevollen 2D-Grafik lässt sich *Sudden Strike 1* noch heute gut spielen.

Obwohl die Luftwaffe in *Sudden Strike 1* nur eine untergeordnete Rolle spielt, konnte man mit Fallschirmjägern den Feind überraschen.

pcgames.de

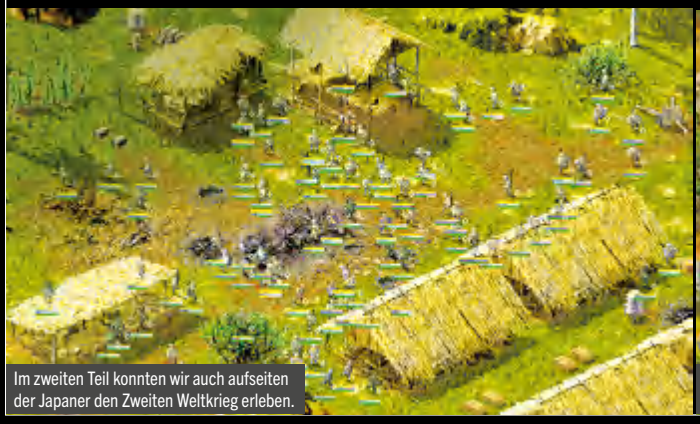
SUDDEN STRIKE 2



Nach zwei Jahren und einem Add-on erschien am 31. Mai 2002 der heiß ersehnte Nachfolger. Mit an Bord waren zahlreiche Gameplay-Neuerungen – und die Japaner.

Auch wenn *Sudden Strike 1* bei der Strategie-Fangemeinde unglaublich gut ankam, war das erste Spiel der Reihe trotz der einfachen Bedienung beileibe nicht für jedermann. Vor allem der sehr hohe Schwierigkeitsgrad sorgte gar bei vielen gestandenen Hobby-Generälen für blanke Nerven. Genau das wollte Fireglow Games mit dem zweiten Teil der Reihe ändern und so war auch ein vereinfachter Rekruten-Modus für Einsteiger im Spiel enthalten. Die andere große Neuerung betraf die spielbaren Fraktionen: Neben der US Army, den Briten, Deutschen sowie Sowjets konnte man sich auch aufseiten der Japaner in den Zweiten Weltkrieg stürzen. Dazu kamen noch zahlreiche kleinere Gameplay-Updates wie etwa die Möglichkeit, gegnerische Fahrzeuge zu kapern. Außerdem bescheinigte unser damaliger Tester Rüdiger Steidle den Einheiten einen noch höheren Grad an Realismus als dem Vorgänger. So hatte im zweiten Teil ein kleiner T-70-Tank zum Beispiel keine Chance gegen einen deutschen Königstiger. Zudem waren frische Besatzungen von etwa Panzerabwehrgeschützen nicht gerade heldenhaft, wenn es um das Zielen ging. Erst mit der Zeit gewannen die Mannschaften im zweiten Teil an Erfahrung und waren dann auch in der Lage, flinke Motorrad-Späher mit dem ersten Schuss auszuschalten. Rundum zufrieden war Rüdiger Steidle mit *Sudden Strike 2* jedoch nicht. Obwohl ihm zum Beispiel die liebevolle 2D-Grafik ganz gut gefiel, waren die Spezialeffekte wie Regen und die Animationen der Einheiten seiner Meinung nach zu altbacken – kein Wunder, denn grafisch sind die Unterschiede zwischen dem ersten und zweiten Teil marginal.

Eine andere Sache, für die das Spiel selbst nichts konnte, missfiel unserem Tester ebenfalls: Der damalige Publisher CDV führte eine Werbekampagne zielsicher am guten Geschmack vorbei. So lautete damals der Slogan auf den *Sudden Strike 2*-Plakaten „Mit dir hätten wir den Krieg gewonnen!“. Eine ähnliche Kampagne können wir uns vom aktuellen Rechteinhaber Kalypso wahrlich nicht vorstellen und wollen das sensible Thema auch nicht weiter breittreten.


Im zweiten Teil konnten wir auch aufseiten der Japaner den Zweiten Weltkrieg erleben.

Spezialeffekte wie Explosionen oder Regen kamen bei unserem damaligen Tester nicht gut an.

SUDDEN STRIKE 3

Die beliebte, aber ein wenig in die Jahre gekommene Reihe wagt 2007 den Sprung in die dritte Dimension. So richtig ging Fireglows Rechnung aber nicht auf.

Wenn man heutige *Sudden Strike*-Fans nach ihrem liebsten Ableger fragt, dürfte die Antwort so gut wie nie nur annähernd irgendetwas mit dem berüchtigten dritten Teil der Reihe zu tun haben. Nach fünf Jahren und zwei Add-ons für Teil 2 meldeten sich die Entwickler von Fireglow mit *Sudden Strike 3: Arms for Victory* zurück. Die größte Neuerung des dritten Ablegers war die für damalige Verhältnisse stellenweise recht hübsche 3D-Grafik. Doch die Strichmännchen-Soldaten, die schlechten Animationen und die plastisch wirkenden Umgebungen kamen bei den damaligen Spielern zu Recht überhaupt nicht gut an – zumal bereits längst erschienene Titel wie *Codename: Panzers* und *Company of Heroes* deutlich besser aussahen. Auch ließ *Sudden Strike 3* den Bedienkomfort moderner Genrevertreter weitgehend vermissen und das Tutorial für Neueinsteiger konnte man kaum als hilfreich bezeichnen. Ebenso fehlte es in den 17 Missionen des Spiels oft an der nötigen Übersicht und obendrein war das Design der Aufträge alles andere als abwechslungsreich. Am Ende ist die Liste der Mängel schier endlos – ob KI, Missionsdesign oder Performance, überall herrschte im dritten Teil Fehlanzeige. Immerhin konnte sich der Fuhrpark des Spiels mit seinen über 300 unterschiedlichen historisch akkuraten Einheiten sehen lassen und manchmal kam in den groß angelegten Schlachten tatsächlich so etwas wie Atmosphäre auf. Doch insgesamt können wir im Gegensatz zu den beiden Vorgängern auch mit einem Blick durch die Nostalgiebrille *Sudden Strike 3* nicht so recht weiterempfehlen. Zumindest dürfte der dritte Teil aber für die Entwickler des in diesem August erscheinenden *Sudden Strike 4* als ein gutes Lehrstück gedient haben, wie man eine einst beliebte Echtzeitstrategie-Marke nicht wiederbeleben sollte.

Auch vor zehn Jahren sahen die meisten 3D-Strategiespiele deutlich hübscher als *Sudden Strike 3* aus.

Zwar hatte Fireglow sich ziemlich viel Mühe mit den Panzermodellen gegeben, dafür sahen die Soldaten wie Strichmännchen aus.

Wie in *Dungeons 2* gibt es zwei Spielebenen. Gebaut wird unterirdisch, gekämpft dagegen unter freiem Himmel.

Dungeons 3

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Realmforge Studios
Publisher: Kalypso Media Digital
Termin: Herbst 2017

Von: Felix Schütz

Aller bösen Dinge sind drei: Kalypso und Realmforge machen sich noch einmal ans Erbe von *Dungeon Keeper*. Wir haben Probe gespielt!

Diesmal soll's endlich klappen. Nach dem eher mäßigen *Dungeons* (2011) und dem stark verbesserten Nachfolger *Dungeons 2* (2015) steht Kerkerfreunden bald der dritte Teils ins Haus. Und der könnte tatsächlich die goldene Mitte treffen! Einerseits den legendären Strategieklassiker *Dungeon Keeper* würdig beerben, andererseits aber auch viele eigene Ideen – wie eine Oberwelt – liefern. Ob das den Münchner Entwicklern Realmforge (*Ceville*, *Dark*) diesmal noch besser gelingt als im sympathischen Vorgänger? Das wollten wir rausfinden – und spielten bereits ein Viertel der Kampagne mit einer weit fortgeschrittenen Vorschauversion durch.

20 Missionen pure Boshaftigkeit

Wo der Sprung vom ersten zum zweiten *Dungeons* noch gewaltig ausfiel, erscheinen die Änderungen im dritten Teil dagegen vergleichsweise moderat. Ist ja auch logisch: Diesmal wollen die Entwickler das Rad eben nicht neu erfinden, sondern an ihrem Konzept festhalten und es nur in wirksamen Details verfeinern.

Satte 20 Missionen stecken in der Kampagne, fast doppelt so viel wie im Vorgängerspiel. Diesmal steht die schizophrene Dunkelelfe Thalya im Zentrum der Handlung: Innerlich zerrissen zwischen Gut und Böse, sollen wir ihr dabei helfen, mit besonders finsteren Taten ihre gute Seite zu überwältigen und die kreischbunte Fantasywelt zu unterjochen.

Gags zwischen Witz und Wahnsinn

Der zutiefst alberne Plot wird in erster Linie durch den omnipräsenten Erzähler vorangetrieben, abermals mit Schmackes vertont von Monty Arnold, der den Spieler ohne Pause mit Kommentaren und Witzen beschallt. Das humoristische Dauerfeuer mag nicht jedermanns Geschmack treffen, doch es ist ein echtes Alleinstellungsmerkmal von *Dungeons 3*: Die Witze reichen von dusseligen Wortspielen über massenhaft (mehr oder weniger) subtile Seitenhiebe auf Film und Fernsehen bis hin zu angenehm selbstironischen Gags, die Computerspielklischees und sogar das eigene Vorgängerspiel mal genüsslich, mal kritisch auf die Schippe nehmen.

Wenn wir an der Oberfläche solche Orte einnehmen, verschandeln wir damit nicht nur hübsch die Landschaft, sondern erzeugen auch Bösartigkeit – eine neue, besonders wichtige Ressource, mit der wir neue Einheiten, Räume, Zauber und Upgrades freischalten.

1 Das Dungeonherz bildet genau wie in *War of the Overworld* und *Dungeon Keeper* das Zentrum unseres Kerkers. Feindliche Helden greifen diesen Punkt gezielt an – darum sorgen wir dafür, dass sie zunächst lange, mit Fallen gespickte Wege zu unserem Dungeonherz zurücklegen müssen. Derart aufgeweicht, ist es für unsere Kreaturen dann ein Kinderspiel, die Angreifer abzuwehren.

2 Unsere kleinen Schnodderlinge bauen Gold nun viel schneller ab als in *Dungeons 2*, außerdem fallen die Räume etwas billiger aus. Solche simplen Änderungen sorgen im direkten Vergleich bereits für deutlich besseren Spielfluss.

3 Unser Dungeon wird von skurrilen Kreaturen bevölkert. Anders als in *Dungeon Keeper* kommen die Monster aber nicht von selbst zu uns, stattdessen kaufen wir die Biester einfach gegen Gold. Etwas schade: Im Gegensatz zu Bullfrogs großem Vorbild können wir die Kreaturen leider nicht selbst aus der Ego-Sicht steuern.

Flüssigerer Aufbaupart

Spielerisch lehnt sich *Dungeons 3* genau wie sein Vorgänger an den Bullfrog-Klassiker *Dungeon Keeper* an. Wir sind also die meiste Zeit damit beschäftigt, Block für Block das Erdreich zu markieren, das dann von kleinen Dienerkreaturen ausgebuddelt wird. In die freigeschaufelten Gänge und Tunnel werden Räume hineingeklickt, in denen Kreaturen wie Orcs, Goblins, Untote oder Dämonen ihr neues Zuhause finden. Nett: Alle Gebäude und Einheiten schalten wir nun über ein Forschungsmenü frei, das für mehr Überblick und Planung beim Kerkerausbau sorgt.

Beim Anspielen fällt zudem auf: Die Entwickler haben die Kritik am Vorgängerspiel beherzigt, der Aufbaupart fühlt sich nun spürbar flotter an. Das liegt unter anderem am Einheitenlimit, das man schnell erhöhen kann, aber auch an den größeren Mengen Gold, die unsere Imps, pardon, Schnodderlinge diesmal spürbar flinker abbauen. Auch die anderen Kreaturen haben hinzugelernt, sie nutzen Räume nun effektiver, stellen etwa Kisten viel schneller her als früher. Das ist wichtig, denn mit Kisten sollten wir frühzeitig Fallen in unsere Gänge bauen, um angreifende Helden abzuwehren!

Trotz des besseren Spielflusses ist das Interface in unserer unfertigen Vorschauversion noch sehr umständlich und unlogisch aufgebaut. Das wäre eigentlich ein Grund zur Sorge, doch zum Glück sehen die Entwickler das ähnlich – und versprechen bis zum Release im Herbst nochmal eine komplett generalüberholte Benutzeroberfläche mit allerlei Komfortfunktionen. Klingt doch gut!

Rückkehr unter freien Himmel

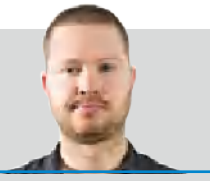
An einer Besonderheit hält Realmforge aber eisern fest: Genau wie in *Dungeons 2* haben wir wieder die Möglichkeit, unsere Kreaturen durch Portale an die Oberfläche zu schicken, wo wir sie direkt wie in einem Echtzeitstrategiespiel steuern – vergleichbar mit *Warcraft 3*. Nur dort können wir unsere eigentlichen Missionsziele erfüllen, etwa zwergische Kriegsmaschinen zerstören, Versorgungsconvoys abfangen oder gegnerische Ortschaften in Schutt und Asche legen. Je mehr wir zerstören, desto dunkler und verwüsteter wird die umliegende Landschaft – ein schicker Effekt, der schon *Dungeons 2* ausgezeichnet hat. Im direkten Vergleich zum Vorgänger hat sich grafisch zwar nur wenig getan, doch dafür ist die Performance in unserer Vorschauversion deutlich besser!

Koop-Multiplayer und Zufallslevels

Neben der Storykampagne wird *Dungeons 3* auch einen Skirmish-Modus umfassen, diesmal mit zufallsgenerierten Karten. Außerdem ist neben einem klassischen Duell-Modus erstmals sogar ein Koop-Modus für zwei Spieler geplant, der in unserer Vorschauversion aber noch nicht enthalten war. ❑

Auf höheren Levelstufen bekommen manche Kreaturen Bedürfnisse, die wir mit weiteren Räumen – etwa einer Brauerei – befriedigen müssen.

FELIX MEINT:



„Kein Quantensprung, aber spürbar verbessert – auf das fertige Spiel bin ich gespannt!“

Anstatt das Konzept von *Dungeons* ein weiteres Mal umzukrempeln, folgen die Entwickler diesmal dem Ansatz „Jetzt erst recht!“. Ihr *Dungeons 3* versucht also gar nicht erst den Eindruck zu erwecken, es sei etwas anders als eine schönere, verständlichere, ausgefeiltere Ausgabe des Vorgängerspiels. Der allgegenwärtige Humor, das bunte Design, die Echtzeitstrategie-Ebene an der Oberfläche – das kommt mir alles sehr bekannt vor, was aber nicht schlecht ist! Mein größter Wunsch: spannende, abwechslungsreiche Einsatzziele und viele Überraschungen auch später in der Kampagne! Gut gefällt mir schon jetzt der überarbeitete Aufbaupart, der sich dank neuem Balancing geschmeidiger spielt als im Vorgänger. Hoffentlich bauen die Entwickler bis zum Release ein wirklich gutes Interface ein – immerhin hat *Dungeon Keeper* schon vor 20 Jahren gezeigt, wie's geht!

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

GAMESCOM 2017

Der PC-Games-Lesertreff

Unser Lieblingsfinne Matti beim Gespräch mit treuen Fans. Auch er ist dieses Jahr wieder dabei!

Ein fester Bestandteil unserer Messepräsenz sind die beliebten Lesertreffs, bei denen Fans unserer Hefte, Magazine und Videos mit den Redakteuren auf Tuchfühlung gehen können. Auch in diesem Jahr könnt ihr euch natürlich wieder mit den fröhlichen Schreiberlingen von *PC Games, play⁴, Games Aktuell* und *N-ZONE* austauschen und mit ihnen über Gott, die Welt, Spiele und vielleicht die Haustiere (wenn noch Zeit bleibt!) plaudern – auch dieses Jahr wieder ohne Magazintrennung! Bei uns werden PC- und Konsolenfans also friedlich vereint. Und ja, das ein oder andere coole Goodie gibt es ebenfalls abzustauben. Wir freuen uns über jeden einzelnen von euch und wenn ihr ganz lieb fragt, gibt es bestimmt auch das ein oder andere Foto und Autogramm von unseren Redakteuren. Wer Interesse hat, kommt am Mittwoch, den 23. August um 17 Uhr bei unserem Stand (Halle 8, Nummer C-030) vorbei. ❑

JUMP

On-Demand für Indie-Spiele!

Mit Jump bekommt endlich auch die Indie-Riege einen eigenen On-Demand-Dienst. Ähnlich wie bei Netflix und Spotify zahlt ihr einen monatlichen Betrag, der momentan bei zehn Dollar liegt, und könnt unbegrenzt Indie-Spiele für den PC erhalten. Wie das Ganze genau funktionieren wird, haben die Betreiber zwar noch nicht erzählt, bekannt ist jedoch, dass vor allem technisch nicht so anspruchsvolle Indie-Titel spielbar sein werden.

Aktuell hat der On-Demand-Dienst erst 60 Spiele im Portfolio, jedoch sollen jeden Monat etwa sechs bis zehn weitere Titel folgen. Solange das Abo läuft, dürfen alle Spiele des Katalogs gespielt werden, aber die große Frage ist immer noch die nach dem Wie. Die Betreiber erwähnen eine neue Technologie, die sie „HyperJump“ nennen und mit der es möglich sein soll, PC-Spiele ganz einfach und ohne Latenzen on-demand zu zocken. Man müsse weder das Spiel als Video streamen, noch es gänzlich auf dem Computer installieren. Ob damit eine großer Schritt im Bereich Indie-Gaming gemacht wird, oder es doch floppt, bleibt abzuwarten. ❑

Info: www.playonjump.com

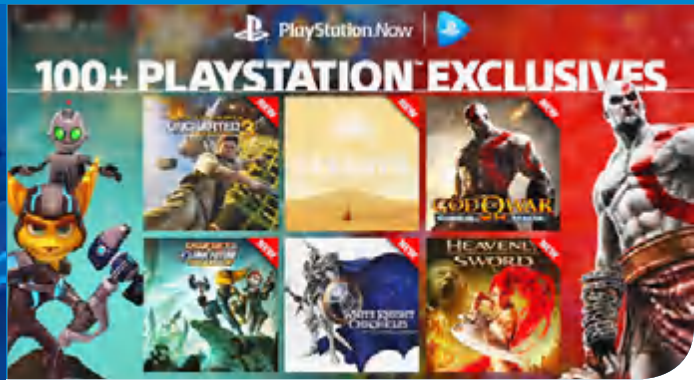
PLAYSTATION NOW

Sonys Streamingdienst startet in Deutschland

Vor knapp einem Jahr machte Sony seinen Streamingdienst *Playstation Now* auch auf dem PC zugänglich. Bisher war der Service jedoch nur in einigen wenigen Ländern wie den USA und Großbritannien verfügbar. Noch in diesem Jahr soll das Streamingangebot ausgebaut und unter anderem auch in Deutschland endlich gestartet werden. Zunächst wird es eine Beta-Phase geben, für die sich interessierte Spieler ab sofort anmelden können. Für die Teilnahme an der Testphase ist jedoch der Besitz einer *Playstation 4* Voraussetzung. Nach dem finalen Start kann der Dienst dann auch ohne eigene Konsole genutzt werden. Alles was ihr benötigt, ist ein PSN-Konto und ein aktives Abonnement von *Playstation Now* sowie einen Dualshock-Controller. Extra für eine Steuerung per Maus und Tastatur werden die Spiele nicht angepasst. Bisher steht nicht fest, wie viel das Abo in Deutschland kosten wird. In Großbritannien werden rund 13 Britische Pfund fällig. Über *PS Now* stellt Sony über 500 *PS3*- und neuerdings auf *PS4*-Spiele via Streaming zur Verfügung. Darunter Exklusivhits wie *Uncharted*, *The Last of Us*, *Red Dead Redemption* und die *God of War*-Reihe.

Info: www.playstation.de

Über *Playstation Now* können PC-Spieler bald auch in den Genuss exklusiver Sony-Marken kommen.



STAR CITIZEN

Kredite, Planeten & Wracks

Während die Wartezeit auf den finalen Launch und den Release von Alpha 3.0 weiter andauert, stürzt sich die Fangemeinde von *Star Citizen* auf jedes neue Fitzelchen an Information. So entstand etwa im Juni eine Kontroverse um Kredite, die Entwickler Cloud Imperium Games aufnahm – obwohl dafür mit Crowdfunding-Einnahmen von über 150 Millionen US-Dollar aus Sicht der Spieler doch gar keine Notwendigkeit bestand. Die Erklärung ist unspektakulär: Die Kredite wurden vom Manchester-Studio des weltumspannenden Firmennetzwerks benötigt, um Verluste bei einer Umrechnung in Britische Pfund zu vermeiden – eine gängige Geschäftspraxis. Wesentlich aufregender war da die Vorstellung zwei neuer Features des Weltraum-MMOGs. So macht die prozedurale Generierung von Planetenoberflächen riesige Fortschritte und erzielt in kurzer Zeit beeindruckende Ergebnisse ganz ohne menschlichen Input. Spannend klingt zudem die Möglichkeit, im Spielverlauf zerstörte und auf Planeten abgestürzte oder im All schwebende Raumschiffe zu erforschen. Die dort versteckten Geheimnisse sollen den Spielern handfeste Vorteile wie nützliche Ressourcen verschaffen, wenn man einen Job als Bergungsexperte ausübt. ❑

Info: www.robertsspaceindustries.com

Nach welchen Maßstäben die prozedurale Technik Monde und Planeten generiert, wird immer noch von menschlichen Designern bestimmt.

Eine eigentlich geplante Kickstarter-Kampagne für *WWO* wurde kurzfristig abgeblasen.

WILD WEST ONLINE

Red Dead Redemption als MMOG

Es klingt zu schön, um wahr zu sein: Das PC-exklusive MMOG *Wild West Online* soll die Wartezeit auf *Red Dead Redemption 2* verkürzen und eine lebendige virtuelle Welt schaffen, bevölkert von Hunderten menschlichen Spielern. In dem Vertreter des stetig wachsenden Sandbox-Genres tretet ihr einem Server bei und verdingt euch als Farmer, sammelt Rohstoffe, handelt mit Waren oder – na klar! – nehmt euren Colt in die Hand und macht Jagd auf Gesetzlose. Aber auch als Bandit lässt sich der Lebensunterhalt bestreiten, dann jedoch müsst ihr parallel zu den PvE-Missionen auch PvP-Duelle mit anderen Spielern ausfechten, die das auf euch ausgesetzte Kopfgeld kassieren wollen. Der Release soll bereits im Dezember 2017 erfolgen. Wer von Anfang an dabei sein will, zahlt vorab für Alpha- und Beta-Zugang zwischen 20 und 60 Euro. Ein erstes Gameplay-Video aus einer Pre-Alpha-Version lässt besonders bei den Animationen Feinschliff vermissen. Ob sich das neue Entwicklerstudio 612 Games mit seinem sehr optimistischen Zeitplan übernommen hat? ❑

Info: www.playwwo.com

PREY

Online-Spiel statt Singleplayer-Fortsetzung?

Mit *Prey* hat Bethesda vor zwei Monaten eines ganz bestimmt nicht geliefert: einen Shooter von der Stange. Bei uns bekam das packende und ungewöhnliche Sci-Fi-Abenteuer aus der Ego-Perspektive mit einer Spielspaßwertung von 85 Punkten gar einen Award. Weltweit kam *Prey* auch vor allem deshalb gut an, weil es sich auf seinen Einzelspielermodus konzentrierte und so eine spannende Geschichte mit dichter Atmosphäre ablieferte. Das Ende ließ zudem so viel Raum für eine Fortsetzung offen, dass viele Fans sich bereits jetzt sehnlichst – und am besten schon morgen! – einen Nachfolger wünschen. Ob es aber in den nächsten Jahren überhaupt eine Fortsetzung des Abenteuers geben wird, scheint noch sehr unsicher zu sein. Nun brodelt die Gerüchteküche, nachdem bekannt wurde, dass das zuständige Studio Arkane Games, auf der Suche nach einem „Online-Engineer“ ist. Die neue Arbeitskraft soll auch Erfahrung mit „Live Services“ haben, sprich Expertise in der Entwicklung von Titeln wie *Destiny* oder *The Division* mitbringen. Eventuell erwartet uns statt eines *Prey 2* folglich eine Art MMO-Shooter. Zu den aktuellen Spieletrends würde das zumindest sehr gut passen. Allerdings hat sowohl Bethesda als auch Arkane Studios das Gerücht weder bestätigt noch dementiert. ❑

Info: jobs.zenimax.com

Obwohl wir das packende Sci-Fi-Abenteuer aus der Ego-Perspektive erleben und auch Waffen einsetzen, würden wir *Prey* nicht in die Schublade der Shooter stecken.

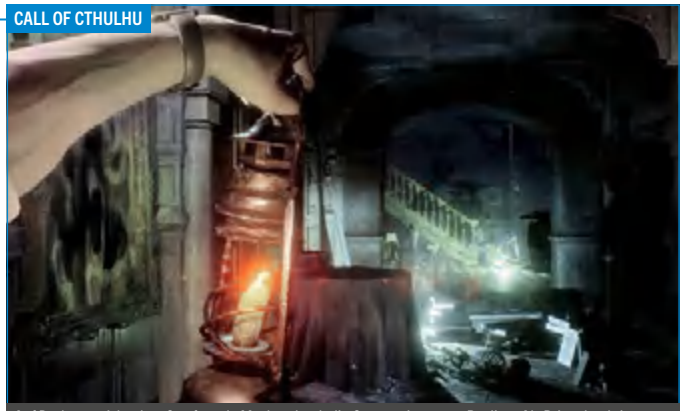
SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe EARLY ACCESS Als Alpha- oder Beta-Version erhältlich

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
	Absolver	Action-Rollenspiel	Sloclap	Devolver Digital	29. August 2017
Seite 44	Agents of Mayhem	Action	Volition	Deep Silver	18. August 2017
	Age of Empires: Definitive Edition	Strategie	Nicht bekannt	Microsoft Studios	Nicht bekannt
	Agony	Adventure	Mad Mind Studio	Mad Mind Studio	2017
	Anthem	Action	Bioware	Electronic Arts	4. Quartal 2018
	Aquanox Deep Descent	Action	Digital Arrow	THQ Nordic	2017
	Ark: Survival Evolved EARLY ACCESS	Survival-Action	Instinct Games	Studio Wildcard	8. August 2017
	Assassin's Creed: Origins	Action-Rollenspiel	Ubisoft Montreal	Ubisoft	27. Oktober 2017
Seite 66	Aven Colony	Aufbaustrategie	Mothership Entertainment	Team 17	25. Juli 2017
	A Way Out	Adventure	Hazelight	Electronic Arts	1. Quartal 2018
	Battle Chasers: Nightwar	Rollenspiel	Airship Syndicate	THQ Nordic	3. Oktober 2017
	Battletech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	Paradox Interactive	4. Quartal 2017
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 68	Black: The Fall	Puzzle-Plattformer	Sand Sailor Studio	Square Enix	11. Juli 2017
	Bloodstained: Ritual of the Night	Action-Adventure	Artplay Inc.	505 Games	2018
	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	4. Quartal 2017
	Call of Duty: WW2	Ego-Shooter	Sledgehammer Games	Activision	3. November 2017
	Conan Exiles EARLY ACCESS	Survival-Action	Funcom	Funcom	1. Quartal 2018
	Crackdown 3	Action	Reagent Games	Microsoft Studios	7. November 2017
▶	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	Studio MDHR	29. September 2017
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	CD Projekt	Nicht bekannt
	Darksiders 3	Action-Adventure	Gunfire Games	THQ Nordic	2018
Seite 30	Dauntless	Online-Action-Rollenspiel	Phoenix Labs	Phoenix Labs	2017
	Destiny 2	Ego-Shooter	Bungie	Activision	24. Oktober 2017
▶	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	29. Dezember 2017
▶	Die Säulen der Erde	Interactive Novel	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	15. August 2017
	Dishonored: Der Tod des Outsiders	Action	Arkane Studios	Bethesda	15. September 2017
	Divinity: Original Sin 2 EARLY ACCESS	Rollenspiel	Larian Studios	Larian Studios	14. September 2017
	Doom VFR	Action	id Software	Bethesda Softworks	4. Quartal 2017
Seite 60	Dungeons 3	Aufbaustrategie	Realmforge	Kalypso Media	4. Quartal 2017
	Echo	Action	Ultra Ultra	Ultra Ultra	2017
	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	THQ Nordic	17. Oktober 2017
	Extinction	Action	Iron Galaxy	Maximum Games	1. Quartal 2018
	F1 2017	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	25. August 2017
	Fallout 4 VR	Rollenspiel	Bethesda Game Studios	Bethesda Softworks	Oktober 2017
	FIFA 18	Sport	EA Sports	Electronic Arts	29. September 2017
	Far Cry 5	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	Ubisoft	27. Februar 2018
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	Nicht bekannt
Seite 70	Final Fantasy 14: Stormblood	Online-Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	20. Juni 2017
	Forza Motorsport 7	Rennspiel	Turn 10 Studios	Microsoft Studios	3. Oktober 2017
NEU	Gorn VR EARLY ACCESS	Action	Free Lives	Devolver Digital	2017
	Greedfall	Rollenspiel	Spiders	Focus Home Interactive	2018
	Gwent: The Witcher Card Game EARLY ACCESS	Strategie	CD Projekt	CD Projekt	2. Hälfte 2017
	Halo Wars 2: Awakening the Nightmare	Strategie	343 Industries/Creative Assembly	Microsoft Studios	3. Quartal 2017
	Hellblade: Senua's Sacrifice	Action	Ninja Theory	Ninja Theory	8. August 2017
Seite 48	Hob	Action-Adventure	Runic Games	Runic Games	2017
	Hunt: Showdown	Ego-Shooter	Crytek	Crytek	Nicht bekannt
	Kingdom Come: Deliverance EARLY ACCESS	Rollenspiel	Warhorse Studios	Deep Silver	13. Februar 2018
▶	Lawbreakers	Ego-Shooter	Boss Key Productions	Nexon	8. August 2017

CALL OF CTHULHU



Auf Darkwater Island stoßen fremde Mächte durch die Grenzen in unsere Realität. Als Privatdetektiv Edward Pierce sollt ihr auf der Insel einen Fall lösen und dabei versuchen, nicht wahnsinnig zu werden.

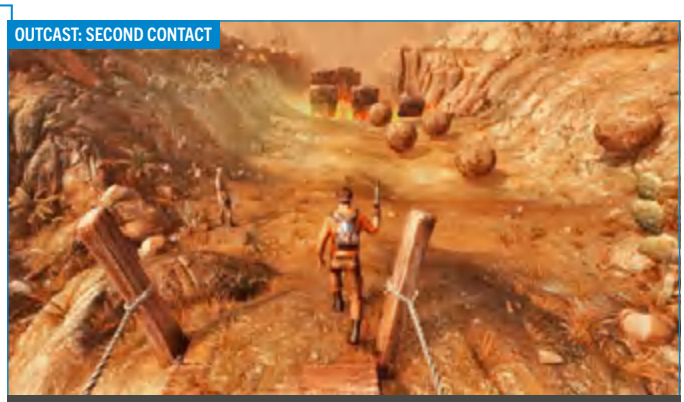
HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Ninja Theorys neues Spiel *Hellblade: Senua's Sacrifice* kommt bereits im August. Begleitet die Heldin Senua, die unter einer schweren Psychose leidet und nicht immer Realität von Einbildung unterscheiden kann.

THE LAST NIGHT

Komplexe Charaktere und bedeutsame Unterhaltungen warten in der Cyberpunk-Welt von *The Last Night* auf euch, während das Gameplay eine Mischung aus Jump & Run und Schleichspiel wird.

OUTCAST: SECOND CONTACT



Viele von euch warten schon sehnsüchtig auf das Remake von *Outcast* mit dem Zusatztitel *Second Contact*. Der Look des Spiels ist aufpoliert und es gibt eine Menge tolle Gegenden zum Erkunden!

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
	Lego Marvel Super Heroes 2	Action-Adventure	Traveller's Tales	Warner Bros. Interactive	16. November 2017
	Life is Strange: Before the Storm (Episode 1)	Adventure	Deck Nine Games	Square Enix	31. August 2017
	Marvel vs. Capcom: Infinite	Beat 'em Up	Capcom	Capcom	19. September 2017
	Metal Gear Survive	Mehrspieler-Action	Konami	Konami	1. Quartal 2018
	Metro: Exodus	Ego-Shooter	4A-Games	Deep Silver	2018
	Mittelerde: Schatten des Krieges	Action-Adventure	Monolith	Warner Bros. Interactive	10. Oktober 2017
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	2017
	Monster Hunter: World	Rollenspiel	Capcom	Capcom	2018
	Need for Speed Payback	Rennspiel	Ghost Games	Electronic Arts	10. November 2017
Seite 74	Nex Machina	Arcade-Action	Housemarque	Housemarque	20. Juni 2017
	Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom	Rollenspiel	Level-5	Bandai Namco	19. Januar 2018
	Ooblets	Adventure	Glumberland	Double Fine Presents	2018
	Ori and the Will of the Wisps	2D-Plattformer	Moon Studios	Microsoft Studios	Nicht bekannt
	Outcast: Second Contact	Action-Adventure	Appeal	Bigben Interactive	4. Quartal 2017
	Oxygen Not Included EARLY ACCESS	Aufbaustrategie	Klei Entertainment	Klei Entertainment	2017
	Paragon EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	2017
Seite 34	Past Cure	Action	Phantom 8 Studio	Phantom 8 Studio	4. Quartal 2017
	Pillars of Eternity 2: Deadfire	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	Nicht bekannt	März 2018
Seite 40	Pizza Connection 3	Wirtschaftssimulation	Gentlymad	Assemble Entertainment	2. Quartal 2018
	Playerunknown's Battlegrounds EARLY ACCESS	Mehrspieler-Action	Bluehole	Bluehole	4. Quartal 2017
Seite 26	Pro Evolution Soccer 2018	Sportspiel	Konami	Konami	14. September 2017
	Project Cars 2	Rennspiel	Slightly Mad Studios	Slightly Mad Studios	22. September 2017
	Praey for the Gods	Action-Adventure	No Matter Studios	No Matter Studios	Dezember 2017
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Starbreeze Studios	2018
	Pyre	Action-Rollenspiel	Supergiant Games	Supergiant Games	25. Juli 2017
	Quake Champions	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	2017
	Redeemer	Action	Sobaka	Gambitious	Sommer 2017
	Scorn	Action-Adventure	Ebb Software	Ebb Software	2017
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	Microsoft Studios	1. Quartal 2018
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues EARLY ACCESS	Rollenspiel	Portalarium	Portalarium	3. Quartal 2017
	Skull and Bones	Action-Strategie	Ubisoft Singapore	Ubisoft	3. Quartal 2018
	Sonic Mania	Jump & Run	Headcannon/Padoga West Games	Sega	15. August 2017
	South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	Ubisoft	17. Oktober 2017
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Grimlore Games	THQ Nordic	7. Dezember 2017
	Star Citizen EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
Seite 14	Star Wars: Battlefront 2	Ego-Shooter	Dice	Electronic Arts	17. November 2017
	Starcraft Remastered	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	3. Quartal 2017
	State of Decay 2	Action	Undead Labs	Microsoft Studios	2. Quartal 2018
Seite 42	State of Mind	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2018
Seite 50	Sudden Strike 4	Echtzeitstrategie	Kite Games	Kalypso Media	11. August 2017
	Sundered	Action-Adventure	Thunder Lotus Games	Thunder Lotus Games	Juli 2017
	Surviving Mars	Aufbaustrategie	Haemimont Games	Paradox Interactive	2018
	System Shock	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	2. Quartal 2018
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	Otherside Entertainment	Starbreeze Studios	Nicht bekannt
	Tacoma	Adventure	Fullbright	Fullbright	2. August 2018
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	2018
	The Crew 2	Rennspiel	Ubisoft Reflections	Ubisoft	1. Quartal 2018
	The Evil Within 2	Horror	Tango Gameworks	Bethesda	13. Oktober 2017
	The Inner World: Der letzte Windmönch	Adventure	Studio Fizbin	Kalypso Media	14. September 2017
	The Last Night	Adventure	Odd Tales	Raw Fury Games	2018
	Total War: Warhammer 2	Strategie	Creative Assembly	Sega	28. September 2017
	Tropico 6	Aufbaustrategie	Limbic Entertainment	Kalypso Media	2018
	Tunic	Adventure	Andrew Shouldice	Finji	2018
	Underworld Ascendant	Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	4. Quartal 2017
	Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	30. November 2017
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr EARLY ACCESS	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Neocore Games	3. Quartal 2017
	Wargroove	Strategie	Chucklefish	Chucklefish	2017
	Wild West Online	Online-Multiplayer	612 Games	612 Games	Ende 2017
	Wolfenstein 2: The New Colossus	Ego-Shooter	Machinegames	Bethesda	27. Oktober 2017
Seite 36	XCOM 2: War of the Chosen	Strategie	Firaxis Games	2K Games	29. August 2017

Grafisch kann sich *Aven Colony* trotz des kleinen Entwicklerteams sehen lassen. Einzig die Ähnlichkeit zwischen den unterschiedlichen Gebäudetypen kann mitunter stören.

Aven Colony

WARUM KEIN TEST?

Die fertige Version erscheint erst am 25. Juli, sprich nach unserem Redaktionsschluss. Die von uns gespielte Beta-Fassung bietet aber bis auf einige Szenarien fast alle Inhalte der Release-Version. Mit Bugs oder Abstürzen hatten wir nicht zu kämpfen.

AUF PCGAMES.DE Pünktlich zum Release von *Aven Colony* findet ihr einen ausführlichen Test mit Wertung auf unserer Homepage.

Genre: Aufbaustrategie | **Entwickler:** Mothership Entertainment | **Publisher:** Team 17 | **Termin:** 25. Juli 2017

Die Testversion kam leider zu spät für diese Ausgabe. Dank einer gameplaytechnisch fast vollständigen Beta konnten wir aber schon jetzt alles Wichtige überprüfen.

Von: Matti Sandqvist

Eigentlich ist die vielversprechende Sci-Fi-Aufbausimulation des kleinen Indie-Studios Mothership Entertainment bereits seit fast einem Jahr in der Beta-Phase. Ein Großteil der Genrekenner und *Anno*-Fans, sprich die eigentliche Zielgruppe von *Aven Colony*, dürfte das aber nicht unbedingt mitbekommen haben. Mothership Entertainment bot den Titel nämlich anfangs nur über die eigene Firmenwebseite sowie die Indie-Plattform itch.io an und hat erst kürzlich eine Steam-Version bereitgestellt. Ein wenig schade ist das schon, denn bei *Aven Colony* handelt es sich um einen preisgünstigen Geheimtipp, der dank guter Bedienung, einem interessanten Sci-Fi-Setting und einer netten Präsentation mit solchen Schwergewichten wie *Anno 2205* oder *Cities: Skylines* jedenfalls für 10 bis 20 Stunden mithalten kann. Wir haben uns die nun relativ vollständige, neueste Beta-Fassung noch vor dem offiziellen Release am 25. Juli angeschaut und müssen sagen: Spielerisch hat sich in Sachen Umfang zwar nicht viel gegenüber der ersten von uns gespielten Fassung verändert, aber die kleinen Balancing-Verbesserungen machen sich trotzdem vor allem im Sandkasten-Modus bemerkbar.

Sci-Fi-*Sim City*

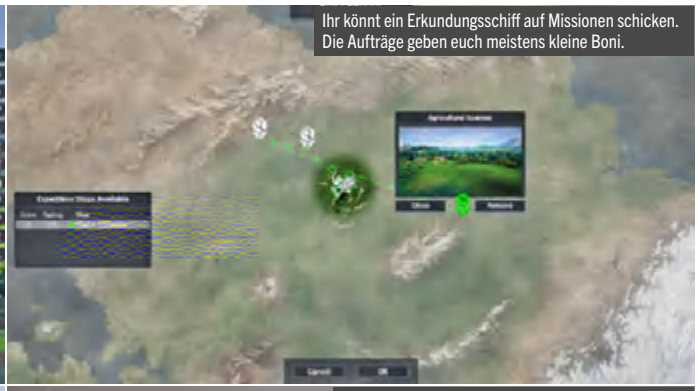
In *Aven Colony* übernehmt ihr die Rolle eines Statthalters auf dem Planeten Aven Prime. Dort gilt es, eine funktionsfähige Kolonie der Menschen zu etablieren und sich dafür auch gegen die Eigenheiten des fremdartigen Himmelskörpers zu wehren. Wie in einer Aufbausimulation der Marke *Cities: Skylines* errichtet ihr in *Aven Colony* unterschiedliche Wohngebäude, sorgt für eine Grundversorgung mit Luft, Wasser und Lebensmitteln, erwirtschaftet Rohstoffe, stellt Produktionsgüter her und treibt damit Handel. Zudem könnt ihr noch neue Technologien erforschen und kleine Erkundungsschiffe zu Missionen abseits eurer Kolonie schicken. Wahlweise könnt ihr dies in der im Spiel enthaltenen Kampagne oder in einzelnen Sandbox-Szenarien erleben.

Die aktuelle Beta-Version von *Aven Colony* enthält fünf der insgesamt zehn geplanten Maps. Jede davon repräsentiert einen anderen Planetenabschnitt mit ganz eigenen Herausforderungen. Azara Falls etwa ist im Norden angesiedelt und bietet aufgrund der Eislandschaft nur wenig Fläche für Landwirtschaft. Deshalb müsst ihr hier auf den Handel setzen, um genügend Lebensmittel für eure Kolonisten parat zu haben. Die Kampagnenmission Adrio Mesa dagegen spielt in einer Wüstenumgebung, in der ihr zwar Reis, Weizen oder Mais leicht anbauen könnt, dafür aber mit der Wasserversorgung zu kämpfen habt. Zusammen mit sumpfigen und gemäßigten Kartenszenarien sorgen die Entwickler hier für relativ viel Abwechslung. In jeder Kampagnenmission gilt es, ein Hauptziel zu erreichen. Das kann zum Beispiel eine bestimmte Anzahl Kolonisten, der Scan von Alien-Konstrukten, die Rettung von gestrandeten Astronauten oder der Bau eines Spezialgebäudes sein.

Blitzgewitter ist keine Seltenheit auf dem Planeten Aven Prime. Man kann sich aber gegen anfallende Gebäudeschäden durch einen Blitzableiter schützen.

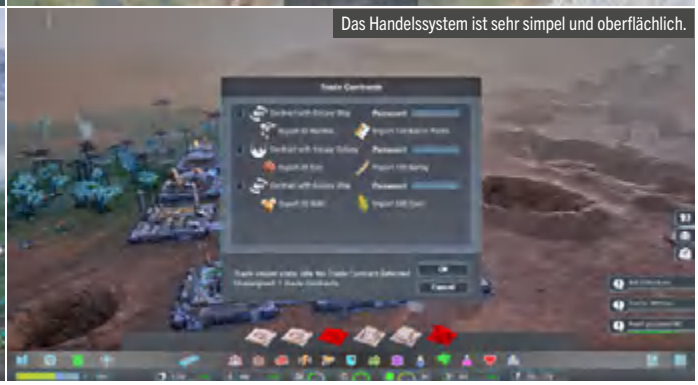
Ihr könnt euer Saatgut entweder in Gewächshäusern oder auf Feldern anbauen. Im Winter geben Letztere aber keine Ernte.

Auch toxische Gase können in eure Kolonie eindringen. Dagegen helfen Luftfilter, die viel Strom brauchen.



Ihr könnt ein Erkundungsschiff auf Missionen schicken. Die Aufträge geben euch meistens kleine Boni.

Je nach Szenario steht ihr vor unterschiedlichen Herausforderungen. In der frostigen Umgebung von Azara Falls könnt ihr nur eingeschränkt Saatgut anbauen.



Das Handelssystem ist sehr simpel und oberflächlich.

Für jede Mission könnt ihr zu Beginn einen von sieben Schwierigkeitsgraden wählen. Diese bestimmen verschiedene Parameter, wie etwa Rohstoffvorkommen, Häufigkeit von Naturkatastrophen, Moral eurer Bewohner und viele andere Dinge.

Außerirdische Katastrophen

Im Sandkastenmodus habt ihr zwar auch einige recht einfache Missionen zu erfüllen, aber grundsätzlich dreht sich alles lediglich darum, eine möglichst große und funktionierende Kolonie zu errichten. Insgesamt ist die Herausforderung anfangs groß, denn neben dem Errichten der Kolonie bekommt ihr es immer wieder mit den Eigenheiten des außerirdischen Planeten zu tun. So können etwa giftige Sporen eure Kolonie erreichen, die eine Pestepidemie auslösen, oder heftige Blitzeinschläge machen einen Teil eurer Gebäude zunichte. Für all diese Widrigkeiten gibt es spezielle Gebäude oder Maßnahmen im Spiel, die aber entweder viel Energie verbrauchen oder viele Arbeiter benötigen und so euren Haushalt oft gründlich durcheinanderbringen. Bis man tatsächlich den Dreh raushat und eine Stadt errichten kann, in der die Bürger glücklich sind, die Ressourcen ausreichend abgebaut werden, die Lebensmittelversorgung auch im Winter klappt und man gegen jede Katastrophe gewappnet ist, dauert es unserer Erfahrung nach eine Weile. Genau das ist auch der größte Motivationsfaktor von *Aven Colony*. Jedoch müssen wir zugleich auch sagen, dass es dem Spiel im Vergleich zur *Anno*-Reihe ein wenig an Tiefgang mangelt.

Da geht noch mehr!

Vor allem die sehr kurzen Produktionsketten und der sehr vereinfachte Handel sind unserer Meinung nach Faktoren, die dafür sorgen, dass man nach rund 15 Stunden das Gefühl bekommt, alle Herausforderungen des Spiels bereits gemeistert zu haben. Natürlich kann man dann noch auf die höheren Schwierigkeitsgrade zugreifen, aber auch das ist kein Garant für einen sehr großen Wiederspielwert. Im Vergleich zu Aufbausimulationen wie *Cities: Skylines* ist dazu die Auswahl an unterschiedlichen Gebäuden noch relativ mager, sodass es auch in diesem Bereich ein wenig an Abwechslung mangelt. Natürlich sollte man bedenken, dass *Aven Colony* sich noch weiterhin in der Beta-Phase befindet. Für eine Vorab-Version ist die aktuelle Fassung auch dank gutem Balancing und sehr wenigen schwerwiegenden Bugs mehr als vorzeigbar – und für die Arbeit von lediglich vier Entwicklern einfach phänomenal! In der Release-Version sollen noch fünf weitere Sandbox-Umgebungen mit an Bord sein – und die könnten nochmals für zehn bis 15 Stunden mehr Spielzeit sorgen. So oder so können wir schon jetzt vor dem Release *Aven Colony* allen Genrefans ans Herz legen, zumal man trotz des mangelnden Tiefgangs ziemlich viel für seine 30 Euro bekommt. ❑

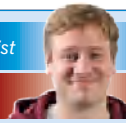
FAKTEN

GENRE:
Aufbaustrategie
ENTWICKLER:
Mothership Entert.
PUBLISHER:
Team 17
TERMIN:
25. Juli 2017

- Aufbaustrategiespiel mit Sci-Fi-Setting im Stil von *Anno 2205* und *Cities: Skylines*
- 10 Kampagnenmissionen und 10 Szenarien mit unterschiedlichen Herausforderungen
- Einsteigerfreundlich dank einfacher Bedienung und hilfreichen Tutorials

„Ein preisgünstiger Geheimtipp für alle *Anno*-Fans!"

Matti Sandqvist



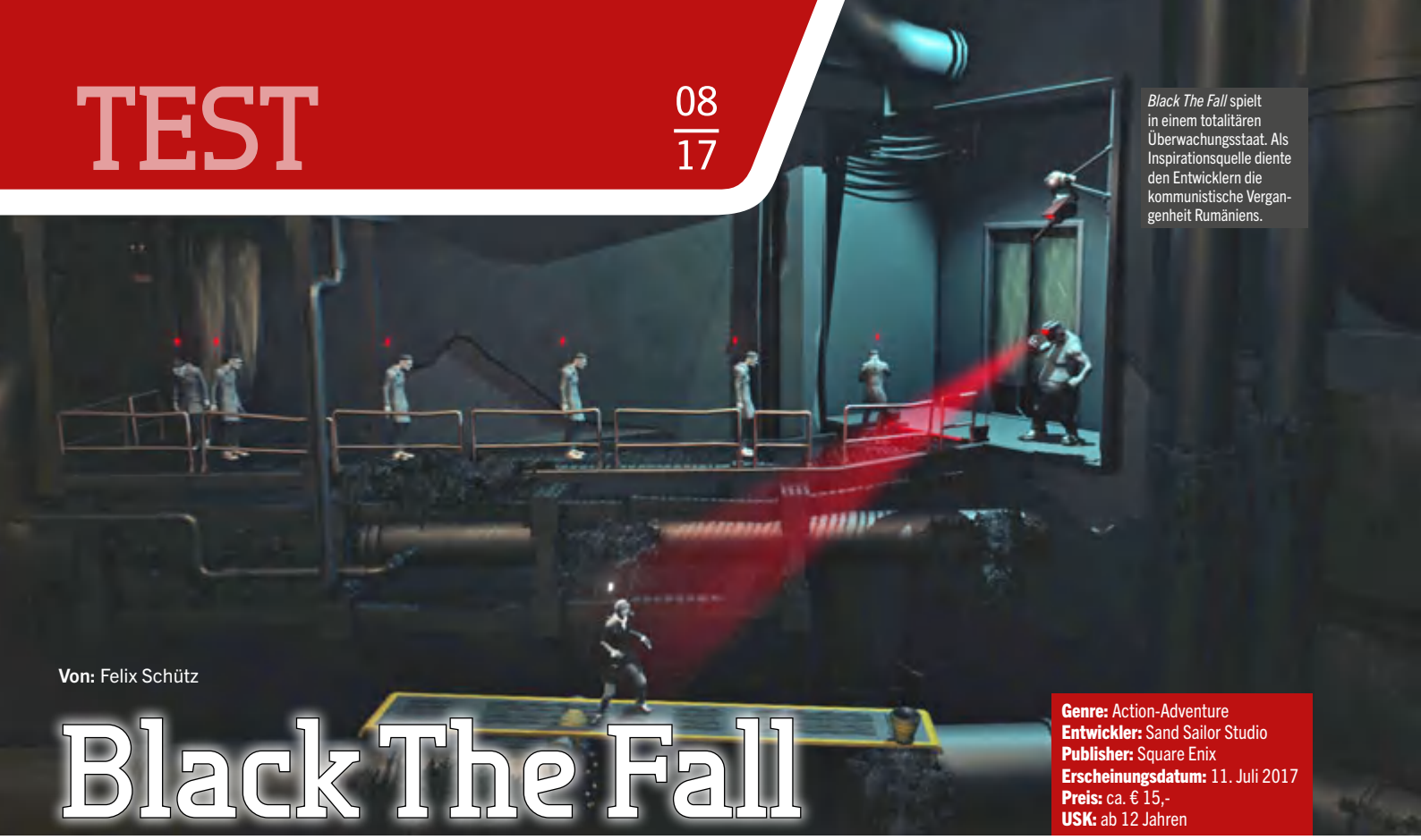
WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir haben in der aktuellsten Beta-Fassung alle verfügbaren Kampagnenmissionen gespielt und zudem im Sandbox-Modus mehrere Kolonien errichtet. Gesamtspielzeit: 20 Stunden.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- ✚ Schöne Präsentation, eine einfache Bedienung und ein zwar aus *Cities: Skylines* kopiertes, aber hervorragend funktionierendes Interface sorgen für einen guten Einstieg.
- ✚ Das Balancing funktioniert bereits in der Beta hervorragend. Für die fertige Release-Fassung wünschen wir uns aber noch ein wenig mehr Tiefgang in puncto Handelssytem und Produktionsketten.
- ✚ Die Szenarien bieten unterschiedliche Herausforderungen.
- ➖ Wiederspielwert nach Abschluss der Szenarien eher gering
- ➖ Zu wenig Tiefgang in vielen Bereichen, etwa bei den unterschiedlichen Gebäudetypen, Handel und Produktionsketten.

WERTUNGSTENDENZ 0 **75-80** 100

So ein wenig hatte ich nach *Tropico 5* und *Anno 2205* das Aufbaustrategie-Genre aus den Augen verloren. Doch *Aven Colony* hat dafür gesorgt, dass ich meine Lust zum Siedeln wiederentdeckt habe – schon deshalb bin ich sehr dankbar für das Werk der vier fleißigen Texaner! Auch sonst haben die begabten Entwickler eine gute Arbeit abgeliefert, auch wenn es meiner Meinung nach in der Beta noch an Tiefgang fehlt. Ich hatte zumeist meine Kolonien innerhalb von zwei Stunden soweit aufgebaut und optimiert, dass kaum noch Herausforderungen auf mich zukamen. Wer aber eh nicht viel Wert auf so komplexe Elemente wie lange Produktionsketten oder ein dynamisches Handelssystem legt, dürfte mit *Aven Colony* rundum glücklich werden – zumal der Preis von 30 Euro für die gelieferte Qualität und Spielzeit mehr als angemessen ist.



Black The Fall spielt in einem totalitären Überwachungsstaat. Als Inspirationsquelle diente den Entwicklern die kommunistische Vergangenheit Rumäniens.

Von: Felix Schütz

Black The Fall

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Sand Sailor Studio
Publisher: Square Enix
Erscheinungsdatum: 11. Juli 2017
Preis: ca. € 15,-
USK: ab 12 Jahren

Ein Indie-Plattformer wandelt auf den Spuren von *Inside*. Es gibt schlechtere Vorbilder!

Nicht immer nur das Beste vom Besten erwarten – das kann sich lohnen! Denn oft finden sich gerade in der zweiten Riege spannende Entdeckungen, etwa bei Puzzle-Plattformern: Da mag *Inside* zwar unangefochtener Genre-Primus sein, doch wer seinen Blick etwas schweifen lässt, entdeckt noch jede Menge weitere kreative Perlen – zum Beispiel *Unravel*, *Never Alone*, *The Swapper* oder zuletzt im April das finstere *Little Nightmares*. Clevere Knobel-Hüpfer, die man gespielt haben sollte! Genau so ein Titel ist auch *Black The Fall*.

Was vom Plane übrig blieb

Das düstere Erstlingswerk wurde von Sand Sailor Studio umgesetzt, einem rumänischen Indie-Team, das gerade mal neun Entwickler umfasst. Finanziert wurde es mithilfe einer Kickstarter-Kampagne, die zunächst Großartiges versprach: ein Action-Adventure mit 2D-Gameplay in 3D-Grafik, inspiriert von *Flashback* und *Another World*. Neben knackigen Puzzles sollte es auch Schleich- und Ballereinlagen bieten, dazu waren Nebencharaktere, ein Rufsystem und sogar ein Crafting-System für verschiedenste Waffen vorgesehen. Ambitionierte Pläne, die aber größtenteils wieder verworfen wurden: Waffen, Crafting und Schießeinlagen gibt's nicht mehr. *Black The Fall* ist ein reiner Puzzle-Plattformer geworden, in dem Geschick, Reaktionsvermögen und vor allem ein kluges Köpfchen gefragt sind.

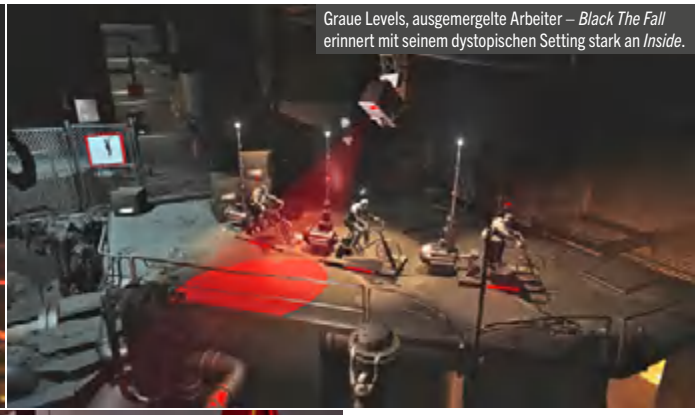
Feindbild Kommunismus

Die Grundidee der Entwickler blieb jedoch unverändert: *Black The Fall* spielt in einer trostlosen, scheußlich überindustrialisierten, dystopischen Welt, in der die spärlichen Reste der Bevölkerung unter einer kommunistischen Diktatur leiden und zur Zwangsarbeit in Fabriken eingepfercht werden. Orwell lässt schön grüßen! Spätestens wenn wir sehen, wie ausgemergelte Menschen in Reih und Glied abtransportiert werden, drängen sich Vergleiche zu *Inside* auf, das eine ähnliche Thematik behandelte. In *Black The Fall* steuert man allerdings keinen kleinen Jungen, stattdessen übernimmt der Spieler die Kontrolle von einem namenlosen Maschinisten, der sich schleichend, springend, kletternd und knobelnd einen Weg aus seinem Betongefängnis bahnt. Während der vier bis fünf Spielstunden immer wieder zu sehen: das typische Hammer-und-Sichel-Symbol, oft in bedrohliches Rot getaucht – es sind die wenigen Momente, in denen etwas Farbe die entsättigte, fast monochrome Tristesse durchbricht.

Dass die Entwickler nur Verachtung für den Kommunismus übrig haben, ist kein Wunder: Sie wuchsen in einem Rumänien auf, das sich erst 1989 in einer blutigen Revolution vom kommunistischen Regime und seinen brutalen Methoden befreien konnte. *Black The Fall* ist zwar keine ernstzunehmende Geschichtsstunde und liefert auch keinerlei Dialoge oder Begleitmaterial, will aber zumindest

Auch in den Außenlevels der zweiten Spielhälfte drohen Gefahren. Hier patrouilliert ein tödlicher Wachroboter.

Frustgefahr: Geschicklichkeitspassagen sind aufgrund der teils unpräzisen Steuerung etwas mühselig.



Graue Levels, ausgemergelte Arbeiter – *Black The Fall* erinnert mit seinem dystopischen Setting stark an *Inside*.

Mithilfe eines Laserpointers erteilen wir unserem treuen Roboterhund simple Kommandos.

in eindrücklichen Bildern auf die Gräuel der jüngeren rumänischen Geschichte hinweisen.

Tod durch Ungenauigkeit

Der Maschinist läuft von links nach rechts, von einem Raum zum nächsten, wo stets ein neues Problem auf ihn wartet. Da müssen Türen geöffnet, Schalter im richtigen Moment gedrückt, Wachen überlistet oder knifflige Sprungpassagen gemeistert werden. Die Puzzles und Geschicklichkeitseinlagen sind einfallsreich und überwiegend stimmungsvoll inszeniert. Allerdings lässt das Gameplay in jeder Hinsicht das fantastische „Polishing" des großen Vorbilds *Inside* vermissen: Viele Aufgaben sind oft erst auf den zweiten oder dritten Blick verständlich. Häufig beißt unser Maschinist darum ins Gras, beispielsweise weil er von einer Wache entdeckt oder einer Selbstschussanlage zerfetzt wird, ohne dass man zunächst den Grund dafür erkennt. Auch reagiert die Steuerung längst nicht so präzise, wie man es beispielsweise von einem *Inside* oder *Limbo* gewohnt ist, das Springen und Klettern fühlt sich auch mit einem Gamepad etwas hakelig an. Man sollte damit rechnen, hin und wieder auch mal unverschuldet im Abgrund zu landen. Das kann durchaus Nerven kosten! Zum Glück hält sich der Frust aber dank gut gesetzter Checkpoints in Grenzen, denn in den meisten Fällen kann man ohne störende Wiederholungen gleich einen neuen Versuch starten.

Mit Laserpointer und Blechhund

Jenseits der typischen Schleich-, Sprung- und Knobelaufgaben hat *Black The Fall* auch zwei Besonderheiten auf Lager. Eine davon ist der Designator, eine Art Laser-Fernbedienung, die wir mit der Maus oder dem rechten Analogstick des Gamepads auf ein Ziel richten. Damit können wir beispielsweise andere Fabrikarbeiter manipulieren und dazu bringen, bestimmte Schalter für uns zu drücken. Das Zielen fühlt sich zwar nicht sonderlich präzise an, funktioniert aber gut genug, um ein paar ungewöhnlichere und vor allem eigenständigere Puzzles umzusetzen. Vor allem in der zweiten Spielhälfte kommt der Designator oft zum Einsatz, denn hier trifft der Spieler zufällig auf einen Roboter-Hund, den man mittels Laserpointer durch die Levels kommandiert.

Beispielsweise kann sich der Blechdackel an bestimmte Oberflächen hängen und so eine Plattform bilden, an der sich der Maschinist dann hinaufziehen kann. Oder der Hund lenkt einen Wachroboter ab und zieht das Feuer auf sich, sodass wir die Nachladepausen nutzen, um schnell von Deckung zu Deckung zu flitzen. Auf Knopfdruck nimmt der treue Vierbeiner außerdem eine starre Form an, wodurch man ihn als Treppe nutzen kann, um höhergelegene Ebenen zu erreichen. Auch hier fühlt sich das Gameplay nicht allzu ausgereift an, Sprünge geraten etwas ungenau und die Steuerung reagiert längst nicht so präzise, wie sie sollte – aber das Ergebnis ist in der Summe trotzdem okay, schon allein weil der tierische Begleiter etwas Abwechslung ins Spiel bringt.

Technisch von gestern

Genau wie dem Gameplay fehlt auch der Inszenierung der letzte Schliff – und doch ist *Black The Fall* kein hässliches Spiel. Matschige Texturen, polygonarme Levels und veraltete Effekte nagen an den Schauwerten, dafür sorgen eine dynamische Kameraführung und stimmungsvolle Beleuchtung für Atmosphäre. Auch akustisch bleibt *Black The Fall* hinter Genre-Highlights wie *Unravel* oder *Inside* zurück. Mit Spielen dieser Liga kann es also keineswegs mithalten. Ein respektables Erstlingswerk ist es aber allemal geworden! ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

„Gutes Erstlingswerk, dem aber der Feinschliff fehlt."

Im Fahrwasser von *Inside* hat es *Black The Fall* natürlich schwer: An Playdeads perfekt polierten Ausnahmetitel kommt Sand Sailor Studios Abenteuer bei Weitem nicht ran. Muss es aber auch nicht! Ähnlich wie *Little Nightmares* oder *Deadlight* findet der B-Titel genug eigenständige Bilder, Puzzles und Ideen, um die kurze Spielzeit trotzdem gut zu füllen. Mehr Feinschliff hätte zwar zu einer höheren Wertung geführt und etwas weniger Frustmomente hätten auch nicht geschadet, aber auch so bleibt der Titel positiv im Gedächtnis. Schon allein weil es ernster Stoff ist, den Sand Sailor Studio da auftischt: Manipulation, Propaganda und Unterdrückung werden behandelt, systematische Entmenschlichung und Ausbeutung, verantwortet von einem kommunistischen Regime. Bedenkt man den realen Hintergrund, der den Entwicklern als Inspirationsquelle diente, entfalten die finsteren Bilder von *Black The Fall* eine besondere Wirkung. Das finde ich absolut lobenswert, wenn auch nicht konsequent genug umgesetzt. Ich hätte mir gewünscht, dass die Entwickler auch ein paar reale historische Fakten mitliefern, etwa als eigenen Unterpunkt im Hauptmenü oder als freispielbare Extras. Der sympathische Alaska-Plattformer *Never Alone* hat vorgemacht, wie's geht!

PRO UND CONTRA

- ✚ Stimmungsvolle Inszenierung
- ✚ Viele, teils gut konstruierte Puzzles
- ✚ Zusammenhängendes Leveldesign mit wenigen Ladezeiten
- ✚ Roboter und Laserpointer sorgen für ein paar eigenständige Ideen
- ✚ Meistens fair gesetzte Checkpoints
- ➖ Gelegentliche Frustmomente
- ➖ Manche Puzzles schwer zu kapieren
- ➖ Steuerung teilweise ungenau
- ➖ Hakelige Geschicklichkeitspassagen
- ➖ Belangloses Sounddesign
- ➖ Technisch unterdurchschnittlich

WERTUNG **74**

Der Samurai ist ein komplexer Nahkampf-Schadensausteiler, der sich perfekt in die Klassenriege von Final Fantasy 14 einfügt.

PC Games EDITORS' CHOICE ROLLENSPIEL

PC Games AWARD Ausgabe 08/2017 91

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Square Enix
Publisher: Square Enix
Erscheinungsdatum: 20.6.2017
Preis: ca. € 30,- /Abo: ca. € 12,-
USK: ab 12 Jahren

Final Fantasy 14: Stormblood

Von: Maria Beyer-Fistrich

Die zweite Erweiterung für *Final Fantasy 14* setzt neue Maßstäbe im Genre der Online-Rollenspiele und deklassiert in Sachen Storytelling die MMO-Konkurrenz.

Fast genau zwei Jahre nach dem Release der ersten Erweiterung *Heavensward* erhält *Final Fantasy 14* mit *Stormblood* ein weiteres Add-on. Und das ist umso erstaunlicher, wenn wir uns den Werdegang von *Final Fantasy 14* anschauen. Erst kürzlich erschien dazu eine auch für Nicht-Fans absolut sehenswerte Dokumentation auf dem Youtube-Channel von Noclip, die den desaströsen Release der Original-Version 1.0 im Jahr 2010 beleuchtet und die Entwickler zu Wort kommen lässt. Es geht in der Doku aber auch darum, dass jedes Scheitern nicht schlimm ist, sofern man danach aufsteht und weitermacht. Das Ergebnis ist eine Erfolgsgeschichte, die in der Gaming-Welt einzigartig ist. Und *Stormblood* beweist das erneut. Eine Erweiterung, die die Konkurrenz im MMO-Genre hinter sich lässt und im Vergleich mit dem schon sehr guten Vorgänger *Heavensward* noch eine Schippe drauflegt.

Im Osten was Neues

Die Geschichte von *Stormblood* schickt unseren Helden in den Osten Eorzeas, der vom Stil her an die Samurai-Filme von Regisseur Kurosawa erinnert. Nach den eher mittelalterlichen Wintergebieten von *Heavensward* sind die wärmeren Gefilde im asiatischen Look eine willkommene Abwechslung für unsere Augen. Besonders gelungen ist die neue Hauptstadt Kugane, die durch Liebe zum Detail besticht und glücklicherweise nicht so verschachtelt ist wie Ishgard. Ebenfalls richtig gut gefallen hat uns die Azim Steppe. Die weiten Graslandschaften der Steppe sowie die exzellente Geschichte um die dort lebenden Stämme weckte in uns die Abenteuerlust, wie es selten ein Online-Rollenspiel in den vergangenen Jahren vermochte. *Stormblood* zieht uns direkt rein ins Geschehen. Wir haben das Gefühl, mit unserer Heldin Teil der Geschichte zu sein. Dazu tragen auch die gelegentlich aufploppenden Dialogoptionen in

Die Monster sehen durchweg richtig gut aus und sind mal etwas anderes als der typische Fantasy-Einheitsbrei.

Die Dungeons bestreiten wir in einer Gruppe aus vier Spielern. Jeder muss auf Zack sein, sonst bedeutet es den sicheren Heldentod.

WENN DER ENTWICKLER WÜNSCHE ERFÜLLT - DIE BEIDEN NEUEN JOBS

Das schafft nicht mal *World of Warcraft!* Schon in der ersten Erweiterung brachte Entwickler Square Enix drei neue Klassen ins Spiel. In *Stormblood* sind es immerhin noch zwei neue Jobs. Ist das sinnvoll?

Die neuen Jobs aus *Heavensward* passten sich perfekt in die klassische Aufteilung in Online-Rollenspielen ein: Dunkelritter (Tank), Maschinist (Schadensausteiler) und Astrologe (Heiler). Mit *Stormblood* gehen die Entwickler einen anderen Weg und bringen zwei pure Schadensschleudern ins Spiel. Der Samurai ist ein Nahkämpfer und der Rotmagier ein Fernkämpfer. Vielleicht ist das gerade im Hinblick auf die Wartezeiten für Dungeons nicht optimal – denn Tanks und Heiler werden immer häufiger gesucht als die Schadensausteiler. Jedoch ist es ein absoluter Fanservice, denn die Community von *Final Fantasy 14* wünschte sich von Anfang an genau diese beiden Klassen. Das Balancing ist noch nicht gelungen, denn vor allem der Samurai haut im Vergleich zu anderen Schadensklassen noch zu stark zu. Der Rotmagier greift dagegen auf fast unendlich viele Ressourcen zurück, da er sich aus einem Mana- sowie TP-Pool bedient, zwischen denen er ohne Verzögerung wechselt. Ob das wirklich fair ist, muss sich im Langzeittest zeigen. Spaß machen beiden Klassen. Uns hat vor allem der Rotmagier begeistert, weil er zusätzlich auch noch über viele Skills verfügt, die sein Überleben sichern.

▲ Der Samurai ist ein purer Nahkampfschadensausteiler, dessen Hauptattribut Stärke ist. Mit seinem Einhand-Katana ist der Samurai immer an vorderster Front zu finden. Um richtig viel Schaden rauszuhauen, ist die Kombination verschiedener Techniken vonnöten.

▲ Rotmagier: Der ungewöhnliche Mix aus Fernkampf-DD sowie Nahkampf-Schwertschwinger setzt auf den Wert Intelligenz. Für Fernkampf-Schaden nutzt der Rotmagier Mana und Zauber. Zusätzlich kann er aber auch im Nahkampf mit dem Degen zuschlagen.

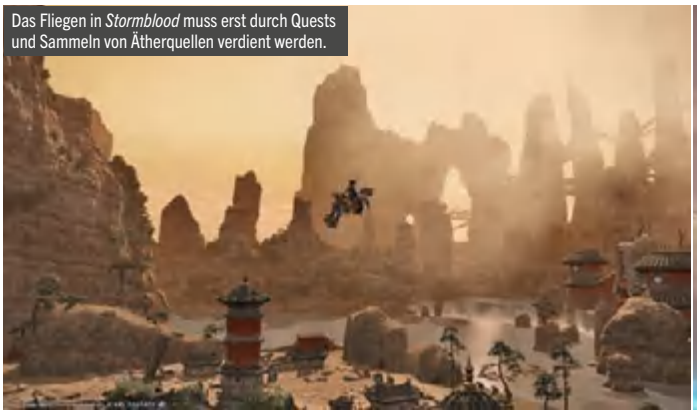
Gesprächen bei. Die ausgewählten Antworten ändern zwar nichts am Ausgang einer Quest, sind aber trotzdem atmosphärisch. Da kann die Legion tatsächlich einpacken.

Der heldenhafte Laufbursche

Natürlich gibt's auch in *Stormblood* noch zahlreiche Bringe- und Töte-Aufgaben. Doch die Entwickler haben es geschafft, in den neuen Gebieten für jede Menge Abwechslung zu sorgen. Gab es in *A Realm Reborn* und *Heavensward* fast ausschließlich Quests im Oldschool-Design der Marke Laufbursche, ballern wir in *Stormblood* mit unserer Heldin schon mal mit einem Scharfschützengewehr auf Garleische Soldaten, laufen einen abgesteckten Parcours, spielen einen Verkäufer, der die Vorlieben der Kunden anhand von Gesprächen errät oder merken uns in einem Memory-Spiel das Warenangebot verschiedenster Verkäufer. Die Aufgaben sind deutlich spannender als in *Heavensward*. Das Leveln auf die neue Maximalstufe 70 dauert trotz kurzweiliger Missionen noch eine kleine Ewigkeit, fühlt sich aber in *Stormblood* dank der Aufgabenvielfalt geschmeidiger an. Highlight auf dem Weg zu Stufe 70 sind die Hauptszenario-Quests, die die epische Geschichte vorantreiben. Und die Story legt die Messlatte im MMORPG-Genre ganz weit nach oben. Die Charaktere, die wir teilweise schon aus *A Realm Reborn* und *Heavensward* kennen, heben die emotionale Geschichte auf ein neues Niveau. Die Vertonung ist gelungen und die Zwischensequenzen großartig. Jede Hauptaufgabe wartet mit einem längeren Video auf. Die Szenarien, kurze instanzierte Abschnitte, in denen wir wichtige Teile der Geschichte spielen, sind sogar noch besser. Wenn wir mit unserer Gruppe aus Gefährten eine Brücke stürmen oder wichtige Knotenpunkte gegen die anrollenden Feinde verteidigen, während neben uns alles explodiert und die Kämpfer fallen wie die Fliegen, schlägt das Herz höher und es wird klar: Wir müssen den Feinden Einhalt gebieten! Als *Final Fantasy*-Fan fühlen wir uns in *Stormblood* heimisch und werden daran erinnert, warum wir überhaupt Fans der Serie wurden. Die Qualität der Geschichte kann es locker mit einem Singleplayer-Rollenspiel aufnehmen. Mit gut 50 Stunden Spielzeit nur für die Story hält *Stormblood* auch in Sachen Spieldauer locker mit Solo-RPGs mit. Hauptfeinde in *Stormblood* sind die Schergen des Garleischen Imperiums. Allen voran Legatus Zenos yae Galvus, der uns in verschiedenen Szenarien immer wieder seine Stärke beweist und uns bereits vom Story-Ende von *Heavensward* bekannt ist. Ein Sieg gegen den übermächtigen Legatus ist zunächst unmöglich, die Devise heißt überleben.

Gemeinsam sind wir stark

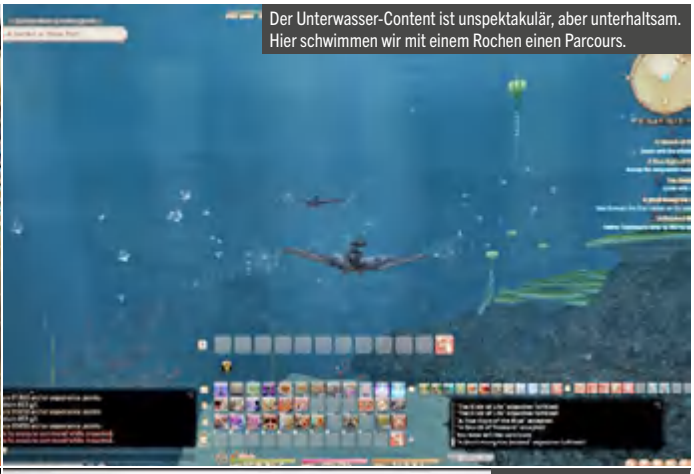
Diese Devise gilt natürlich auch in den neuen Dungeons oder bei den Primae von *Stormblood,* die wir im Verlauf der Hauptquest zwingend erledigen müssen. Auch wenn wir einen Großteil der Geschichte und Quests im Alleingang abhaken, lassen sich manche Aufgaben nur mit Mitspielern lösen. Aber das ist dank Duty Finder kein Problem. Ein Klick und wir reihen uns in die



Das Fliegen in *Stormblood* muss erst durch Quests und Sammeln von Ätherquellen verdient werden.

Auch die Kämpfe gegen Primae wie Lakshmi sind spektakulär inszeniert und verlangen Koordination der Gruppe.

In Kämpfen bekommen wir es oft mit mehreren Gegnern zu tun. Unser Chocobo kämpf mit uns gegen Feinde.


Der Unterwasser-Content ist unspektakulär, aber unterhaltsam. Hier schwimmen wir mit einem Rochen einen Parcours.

Die Geschichte wird in vertonten Zwischensequenzen erzählt.

In den Zwischensequenzen sehen wir unsere Gefährten.

Warteschlange für entsprechende Instanzen ein. Die neuen Dungeons und Primae-Kämpfe sind nicht nur optisch eine Wucht, sondern haben es auch in Bezug auf die Boss-Mechaniken in sich. Einfach stur reinmarschieren und alle Gegner umbolzen funktioniert in *Stormblood* und allgemein in *Final Fantasy 14* nicht. Und das ist auch gut so, denn so stellt sich nach dem Sieg ein wohliges Erfolgsgefühl ein. Oft chatten wir mit den Mitspielern und reden über die Taktik, um Bosse zu besiegen. Schaffen wir es am Ende, nachdem jeder in der Gruppe seinen Teil beigetragen hat, ist das einfach eine tolle Sache. Besonders gut in Erinnerung ist uns ein Boss aus dem Level-65-Dungeon geblieben, der unsere Gruppe nicht angreift, sondern jede Menge Ausweichübungen mit uns spielt. Wer hier nicht auf Zack ist und die Reflexe einer Katze an den Tag legt, versaut der Gruppe immer wieder den Sieg. Klingt doof, macht aber sehr viel Spaß. Doch natürlich gibt's auch Schattenseiten im Gruppenspiel – besonders nach den umfangreichen Änderungen an allen Klassen. Entwickler Square Enix wollte damit vor allem die überbordende Anzahl an Fähigkeiten verringern, die jede Spielweise in den Aktionsleisten hat. Das ist größtenteils gelungen, auch wenn die Menge an Skills im Vergleich zu anderen Online-Rollenspielen noch immer gewaltig ist. Das Problem an der Sache ist aber, dass viele liebgewonnene Fähigkeiten bei manchen Klassen nicht mehr existieren und sich die Spieler so umgewöhnen müssen. Natürlich sorgten solche drastischen Veränderungen für Unmut in den Foren. Besonders hart hat es Paladine und Weißmagier getroffen. So erleben wir derzeit noch leicht überforderte Tanks und Heiler in Dungeons, aber das wird sich mit der Zeit auch ausgehen. Die Änderungen an der von uns gespielten Klasse Barde gefallen jedoch. Nachdem *Heavensward* aus der eigentlich sehr mobilen Fernkampfklasse einen stationären Caster gemacht hatte, nimmt *Stormblood* die Änderungen wieder zurück. Endlich!

Noch mehr Jobs

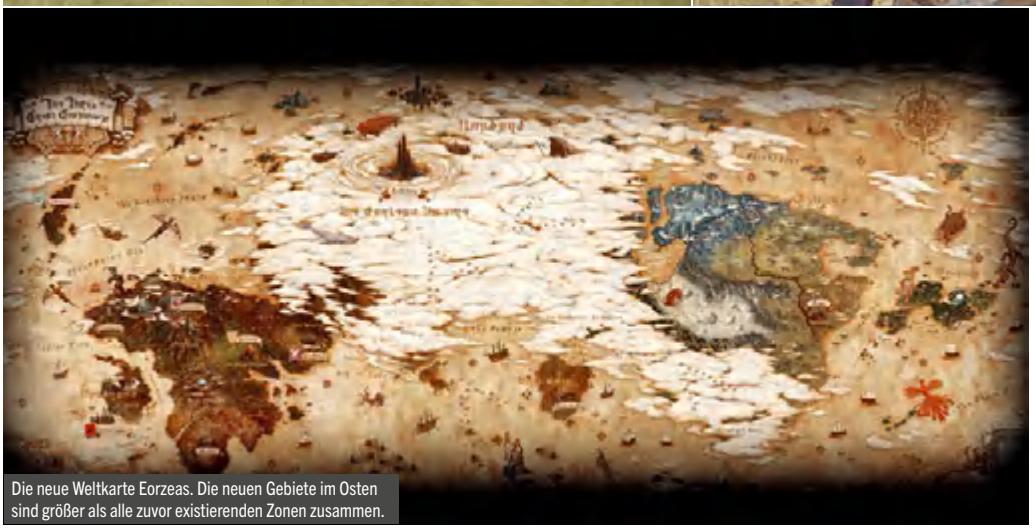
Wie schon *Heavensward* bringt auch *Stormblood* wieder neue Jobs. Samurai und Rotmagier sind zwei komplexe Schadensausteiler, die auf Stufe 50 ins Geschehen starten und jeweils eine eigene Klassen-Story erleben. Wählen dürfen wir den neuen Nah- beziehungsweise Fernkämpfer aber nur, sofern wir schon über eine Kampfklasse auf Stufe 50 verfügen. Zusätzliche Voraussetzung, um dann in die neuen *Stormblood*-Gebiete vorzudringen, ist nach wie vor der Abschluss der gesamten Story-Kampagne von *A Realm Reborn* und *Heavensward*. Gerade für Neueinsteiger ein Albtraum, denn wir reden hier von mehreren hundert Aufgaben, an denen Neulinge im Genre

Der Kampf gegen Primae Susano ist richtig hart und nichts für Menschen, die schnell aufgeben.

In den Szenarien bestehen wir epische Kämpfe gegen ganze Armeen.

In manchen Regionen sieht *FF14* einfach atemberaubend gut aus. Das Art Design ist fantastisch.

Unsere Heldin spielt in den Zwischensequenzen immer die Hauptrolle – bleibt aber stumm.



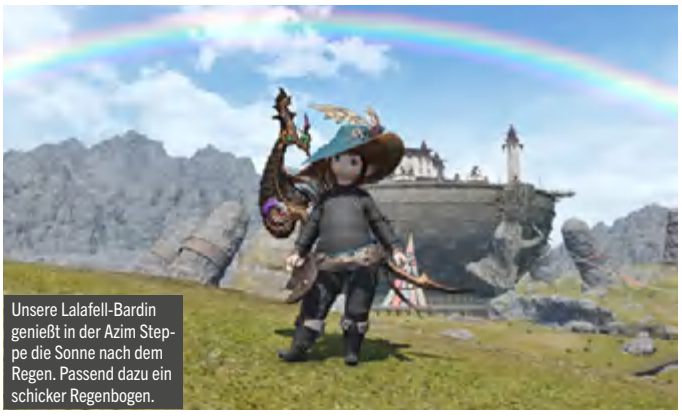
Die neue Weltkarte Eorzeas. Die neuen Gebiete im Osten sind größer als alle zuvor existierenden Zonen zusammen.

gut und gerne einige Wochen sitzen. Dass das ein Problem ist, merkte offensichtlich auch Square Enix und bietet im Item Shop inzwischen sogenannte Jump Potions an, mit denen sich nicht nur einzelne Klassen auf Stufe 60 aufwerten, sondern auch noch Teile oder gleich die komplette Geschichte bis zum *Stormblood*-Einstieg überspringen lassen. Eine elegante Lösung ist das nicht, denn schließlich hätten die Entwickler auch einfach die Quest-Voraussetzung im Spiel entfernen können. In der Community gab es heftige Diskussionen über die Potions, der hohe Preis von knapp 20 Euro sorgte aber dafür, dass sich die Gemüter wieder beruhigten. Dadurch sinkt die Wahrscheinlichkeit, dass sich neue Spieler einfach alle Klassen auf Stufe 60 kaufen. Darüber aufgeregt hatten sich vornehmlich Hardcore-Spieler. Verständlich, jedoch freuen sich auch Veteranen über frische Spieler auf den Servern. Es ist also ein zweischneidiges Schwert.

Kommt nach Eorzea!

Ein Online-Rollenspiel ist auf den steten Zustrom neuer Spieler angewiesen. Dass Square Enix etwas an der Zugänglichkeit drehen musste, war klar. Doch die alten Probleme bleiben, denn auch wenn es dank Jump Potions möglich ist, sofort in den aktuellen Content vorzustoßen, ist *Final Fantasy 14* vor allem auf dem Maximal-Level nicht einsteigerfreundlich. Das Endgame ist sehr herausfordernd und ohne feste Gruppe verlieren nicht so stark ins Spiel investierte Helden schnell den Anschluss. Allerdings lohnt sich die Erweiterung auch ohne die Absicht, ins Hardcore-Raiden einzusteigen. Denn die absolut fantastisch erzählte Geschichte, die wunderbaren neuen Gebiete, in denen wir erstmals auch unter der Wasseroberfläche Quests lösen, die tollen neuen Dungeons und die neuen Klassen lohnen sich auch für Casual-Spieler. Das Handwerk ist immer noch extrem komplex und nervenaufreibend, die Raids und Mechaniken bestrafend und allgemein sind die Laufwege für viele Aufgaben in *Final Fantasy 14* viel zu lang und nervig. Doch all das ist Meckern auf sehr hohem Niveau. Mit *Stormblood* haben sich die Entwickler bei Square Enix erneut selbst übertroffen und es tut gut, nach der fragmentierten Geschichte von *Final Fantasy 15* eine so starke, eindringliche und vor allem verständliche Story in einem *Final Fantasy*-Spiel zu erleben – und dann auch noch in einem MMORPG.

Spätestens jetzt mit *Stormblood* lohnt sich ein Blick auch für Genre-Neulinge und Fans, die sonst nur die Singleplayer-Spiele der *Final Fantasy*-Reihe kennen. Derzeit läuft eine kostenlose Trial-Version, die bis Stufe 35 geht. Es lohnt sich! ❑



Unsere Lalafell-Bardin genießt in der Azim Steppe die Sonne nach dem Regen. Passend dazu ein schicker Regenbogen.

MEINE MEINUNG

Maria Beyer-Fistrich

„So muss ein *Final Fantasy*-MMORPG aussehen!“

Heavensward war eine tolle Erweiterung, aber *Stormblood* setzt tatsächlich nochmal einen drauf. Hatte ich in der Vorschau noch geschrieben, dass mir persönlich DAS eine neue Killerfeature in *Stormblood* fehlt, so steht jetzt für mich fest: Kommando zurück. Das beste Feature an *Stormblood* ist die Geschichte und wie sie erzählt wird. In Sachen Storytelling ist *Final Fantasy 14* die neue Genre-Referenz. Da können sich andere Entwickler eine Scheibe abschneiden. Die Klassenänderungen waren nötig – wenn auch nicht bei allen Jobs sinnvoll. Das Fliegen macht immer noch Spaß – die neuen Gebiete sehen zudem klasse aus. Die Dungeons sind toll. Eigentlich gibt's kaum etwas zum Meckern. Okay, die Laufwege sind teilweise zermürbend lang und nicht jede Quest ist spannend. Das Unterwasser questen ist nicht besonders spektakulär und das Endgame erfordert nach wie vor viel Zeit. Aber damit kann ich leben, denn *Stormblood* lohnt sich auch für Casual-Spieler allein schon wegen der fantastischen Story.

PRO UND CONTRA

- ✚ Wunderbare Geschichte, die durch tolle Szenarien, interessante Figuren und ergreifende Zwischensequenzen berührt
- ✚ Schöne neue Gebiete, die riesig sind und zum Erkunden einladen
- ✚ Bosskämpfe in den neuen Dungeons mit witzigen Mechaniken
- ✚ Teilweise auch Nebenquests mit Zwischensequenzen
- ✚ Unterwasser-Content
- ✚ Zwei neue Klassen
- ✚ Neue Primae, neuer 8-Spieler-Raid, neuer Allianz-Raid (erscheint später)
- ➖ Laufwege teilweise zermürbend lang
- ➖ Umständliche „Klickerei“ in Quests
- ➖ Für neue Spieler ist der Einstieg langwierig
- ➖ Handwerk überfordert neue Spieler

WERTUNG **91**

Bosskämpfe sind hervorragend inszeniert und schön fordernd, wiederholen sich aber schnell.

Nex Machina

Genre: Arcade-Action
Entwickler: Housemarque
Publisher: Housemarque
Erscheinungsdatum: 20. Juni 2017
Preis: ca. € 20,-
USK: nicht geprüft

Die Arcade-Experten von Housemarque kehren auf den PC zurück – und inszenieren mit *Nex Machina* bombastisch präsentierte, intensive Twin-Stick-Action!

Von: Felix Schütz

Da braucht's weder Intro noch Einleitung: *Nex Machina* präsentiert vom ersten Moment an rasend schnelle, schnörkellose Twin-Stick-Action, die sich auf das Wesentliche konzentriert. Ein Ansatz, den Housemarque bereits vor vier Jahren mit dem PS4-exklusiven *Resogun* verfolgte – und mit dem die finnischen Entwickler auch diesmal wieder goldrichtig liegen: *Nex Machina* zählt zu den besten, fetzigsten Highscore-Jagden seit Jahren!

Rücksturz ins Spielhallen-Zeitalter

Anders als Housemarques letztes Werk *Alienation* (PS4), das sich stark an moderne Action-RPGs anlehnt, ist *Nex Machina* wieder auf puren, arcadigen Ballerspaß ausgelegt. Die Entwickler ließen sich dazu von Eugene Jarvis beraten, der vor 25 Jahren bleihaltige Spielhallenklassiker wie *Robotron* und *Smash TV* erfand – sie sind die geistigen Vorbilder von *Nex Machina*, das sich darum auch gar nicht erst mit einer Geschichte aufhält. Wir spielen einfach einen kleinen Hightech-Soldaten aus der Draufsicht, der sich durch fünf unterschiedliche Techno-Welten (und eine versteckte Bonuswelt) ballern muss. Jede besteht aus mehreren kleinen Arenen, in die im Sekundentakt massenhaft Gegner hineinspawnen. Zwar ist das Design der Feinde nur mittelmäßig, doch ihre schiere Überzahl lässt dem Spieler ohnehin keine Sekunde Zeit, um sich darüber Gedanken zu machen!

Grelle Laserstrahlen zucken durch die Kampfarena, Roboter spucken uns gewaltige Kugelhagel entgegen, Dutzende Spinnenviecher kleben uns an den Fersen – und wir versuchen verzweifelt, die Masse an Feinden möglichst schnell mit einer kleinen Laserkanone wegzupusten. Das klappt zwar auch mit Maus und Tastatur, doch mit einem ordentlichem Gamepad spielt sich *Nex Machina* sehr viel angenehmer und vor allem präziser. Denn das Gameplay ist ungeheuer geschliffen: Laufen, schießen, per Schultertaste ausweichen und dabei für einen Sekundenbruchteil unverwundbar werden, das geht blitzsauber von der Hand und entfacht zusammen mit dem unbarmherzigen Gegneransturm eine soghafte Wirkung!

Dämpfer für die Punktesucht

Wir haben aber noch etwas mehr zu tun, als nur Feinde wegzuballern und dem Bullet-Hell-Wahnsinn auszuweichen: In jeder Arena sollen wir mehrere Menschen vor Gegnern retten, das bringt Bonuspunkte ein. Außerdem können wir ab und an Upgrades aufsammeln, die den

Schick, aber nicht immer praktisch: Im Blitzlichtgewitter von *Nex Machina* geht die Übersicht schnell flöten.

Nonstop-Ballern: In jeden der kleinen Levelabschnitte spawnen Unmengen Gegner hinein.

HOUSEMARQUE: GRAFIKZAUBER AUS FINNLAND

Unter Playstation-Spielern ist das finnische Team seit zehn Jahren eine echte Größe. Doch die Wurzeln von Housemarque reichen deutlich weiter zurück – auf den Amiga und PC.

Das unabhängige Entwicklerteam Housemarque, das heute seinen Sitz in Helsinki hat, wurde bereits 1995 gegründet. Das macht es zu einem der ältesten und erfolgreichsten finnischen Studios. Zuvor hatten die beiden Firmengründer Harri Tikkanen und Ilari Kuittinen zwei eigene Teams aufgebaut – Bloodhouse und Terramarque, die schließlich zu Housemarque verschmolzen sind. Ihr erstes Spiel war die MS-DOS-Ballerei *Super Stardust* (1996), eine erweiterte Fassung des Amiga-Klassikers *Stardust*, der 1993 von Bloodhouse entwickelt wurde. Kurz darauf folgte das Point&Click-Adventure *The Alien Incident*, dem aber kein großer Erfolg beschieden war. 1997 veröffentlichte Housemarque dann das grafisch aufwendige Arcarde-Ballerspiel *The Reap* für Windows-PCs. Zwei Jahre darauf legten die Finnen mit dem Sportspiel *Supreme Snowboarding* nach, das vor allem mit seiner beeindruckenden Optik für Aufsehen sorgte. In den Jahren danach kehrte Housemarque allerdings dem PC den Rücken zu und entwickelte eher unbedeutende Titel – bis zum Jahr 2007, in dem das Team mit *Super Stardust HD* ein starkes Comeback auf der Playstation 3 feierte. Es folgten der Zombie-Twin-Stick-Shooter *Dead Nation* (2010) und der sehr gute Ubisoft-Plattformer *Outland* (2011), der immerhin auch für PCs erschien. Einen echten Hit landete Housemarque dann 2013 mit dem arcadigen Voxel-Spektakel *Resogun*, dem als Launchtitel für die PS4 besonders große Aufmerksamkeit zuteil wurde. Nach diversen Neuauflagen punktete Housemarque dann 2016 wieder mit dem Top-down-Ballerspiel *Alienation*, das erstmals auch Rollenspielelemente enthielt. Mit *Nex Machina* liefern die Finnen nun eine ihrer wenigen PC-Umsetzungen ab. Housemarques nächstes Spiel wird dagegen wieder ein PS4-Exklusivtitel: Hinter dem Action-Plattformer *Matterfall* steht der Publisher Sony.

Alienation (PS4, 2016) ist schon fast ein Action-Rollenspiel.

Der PS4-Launchtitel *Resogun* (2013) begeistert mit brillanten Effekten.

Waffenschaden erhöhen oder uns eine Bonusknarre wie Raketenwerfer oder Plasmagewehr in die Hand drücken. Die wichtigen Upgrades sind zwar gut ausbalanciert, aber es gibt viel zu wenige. Schon in der ersten Spielstunde hat man alle gesehen.

Spannender sind die vielen kleinen Secrets, die man in den Arenen finden kann, wenn man bestimmte Blöcke, Bäume oder andere Objekte zerstört. Dahinter verbergen sich dann oft Bonusmenschen oder geheime Pfade – angesichts des hohen Spieltempos und der kurzen Zeitspanne, die wir in jeder Arena zubringen, ist man mit der Suche nach allen Secrets lange beschäftigt!

Das ist aber auch gut so, denn mit seinen wenigen Welten bietet *Nex Machina* kaum Abwechslung, der dürftige Umfang nagt nach einer Weile an der Motivation. Am Ende jedes Levels gibt's zwar einen stark inszenierten Bossgegner, doch leider ändern sich auch diese Gefechte nie – man hat die Angriffsmuster der Gegner schnell durchschaut. Seinen Reiz zieht *Nex Machina* darum vor allem aus höheren Schwierigkeitsgraden, in denen selbst Arcade-Profis kräftig ins Schwitzen kommen, während sie versuchen, einen neuen Highscore zu erzielen: Housemarque hat das Spiel bewusst für hartgesottene Punktejäger konzipiert, die sich gegenseitig in Ranglisten überbieten wollen!

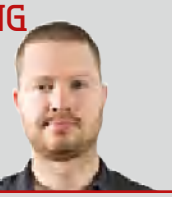
Wer mag, kann das Spektakel auch zu zweit im lokalen Koop-Modus erleben, auch wenn die Übersicht hier noch stärker unter den grellbunten Effekten leidet, die uns *Nex Machina* nur so um die Ohren haut. Einen richtigen Online-Modus gibt's aber leider nicht.

Lasst die Voxel fliegen!

Grafisch inszeniert *Nex Machina* ein Actiongewitter erster Güteklasse, insbesondere die Partikeleffekte lassen uns staunen: Dank Housemarques flüssiger Voxel-Technik zerplatzen zerstörte Gegner in Unmengen kleiner Würfel, die danach von weiteren Druckwellen physikalisch korrekt durch die Levels geschleudert werden. Das sieht brillant aus! Sogar die Umgebungen, die im Grunde aus lauter kleinen Blöcken bestehen, erzittern unter dem Bombast – ein ziemlich wilder Effekt, der dafür sorgt, dass praktisch kein Pixel auf dem anderen bleibt. Dazu gibt's einen Techno-Soundtrack aus der Feder von Ari Pulkkinen (*Trine*), der den effektgeladenen Farbrausch mit seinen treibenden Tracks stimmungsvoll untermalt. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Famos geschliffene Effektorgie für Punktejäger"

Auch wenn ich mir von Housemarque viel lieber einen PC-Nachfolger zu *Alienation* gewünscht hatte: *Nex Machina* ist ein Volltreffer! Zumindest für solche Spieler, die nicht mehr erwarten als ein zutiefst arcadiges Ballervergnügen alter Spielhallenmanier. Hier hat man nicht mehr zu tun, als nach einem höheren Highscore zu streben und zu versuchen, die präzise Spielmechanik, die Levels und die Gegnerabläufe perfekt zu beherrschen. Auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad hat man schnell alles gesehen, die ersten fünf Levels (den sechsten muss man erst freispielen) sind in wenigen Stunden durchgeballert. Auch die mageren Upgrades und die geringe Auswahl an Bossen wirken anfangs enttäuschend. Doch dank der höheren Schwierigkeitsgrade ist man trotzdem eine ganze Weile beschäftigt. Schon auf der zweiten Stufe fliegen dermaßen die Fetzen, dass auch erfahrene Twin-Stick-Shooter-Fans ihr Fett wegkriegen! Wer hier eine hohe Punktzahl anpeilt, muss perfektes Reaktionsvermögen beweisen – und versuchen, in dem krachenden Farbgewitter nicht vollends den Überblick zu verlieren. Denn was die Effektspezialisten von Housemarque hier an brachialer Voxelpracht entfesseln, ist grafisch erste Sahne! Spielerisch zwar „nur" ein starkes Arcade-Ballerspiel, aber visuell grandios!

PRO UND CONTRA

- ✚ Präzise, intensive Twin-Stick-Action
- ✚ Bombastische Partikeleffekte
- ✚ Stimmungsvoller Techno-Soundtrack
- ✚ Fordernde Punktejagd für Profis
- ✚ Schnörkelloses Spielprinzip
- ✚ Viele Secrets in den Levels versteckt
- ➖ Nur für Highscore-Jäger spannend
- ➖ Geringer Umfang
- ➖ Nur fünf Bosse (plus zwei versteckte Bosse, allerdings nur für Profis)
- ➖ Wenige Waffen und Upgrades
- ➖ Kein Online-Koop-Modus

WERTUNG **81**

Die erste Stufe ist noch ein Klacks, doch schon auf dem zweiten Schwierigkeitsgrad wird's richtig knackig.

In jedem Levelabschnitt können wir mehrere Menschen für einen dicken Punktebonus retten.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

NEUZUGANG

FINAL FANTASY 14

Die Veröffentlichung des neuesten Add-ons *Stormblood* nehmen wir zum Anlass, über die Aufnahme von Hauptspiel und Erweiterungen in den Einkaufsführer zu beraten.

Die Pro-Argumente
Final Fantasy 14 machte nach dem missglückten Launch mit *A Realm Reborn* bereits einen Riesenschritt nach vorne. Das Add-on *Heavensward* brachte zahlreiche Neuerungen mit sich, *Stormblood* ergänzt das MMORPG um prächtige Gebiete und zwei frische Klassen. Rotmagier und Samurai fügen sich prima in das große Angebot an Jobs und Rassen ein. Dazu kommt eine spannend und oftmals lustig erzählte Geschichte, die Serien-Fans ans Herz geht. Im Endgame locken packende Raids die Profis.

Die Contra-Argumente
Der Einstieg ist nicht eben der leichteste im Genre; gerade das Handwerkssystem wirkt anfangs undurchschaubar. Beim Annehmen und Abgeben von Quests scheint stets ein Klick zu viel vonnöten zu sein und die langwierigen Laufwege zwischen Missionszielen und Städten läppern sich.

Das Ergebnis
Als typisch japanische Alternative zu *World of Warcraft* empfehlen wir *Final Fantasy 14* jedem MMORPG-Fan. Die *Complete Edition* mit beiden Add-ons kostet knapp 40 Euro.

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

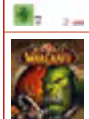
NEUZUGANG

Final Fantasy 14 Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 08/17
Das Gesamtpaket zum wundervollen Japan-MMORGP bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr alleine die Story verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: *Final Fantasy*-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	91

Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Deponia Doomsday — Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kult-Klassiker um eine bekloppte Zeitreise-Geschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genre-Fan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85

Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

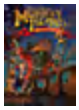
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83

The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

SO TESTEN WIR

PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

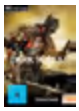
DIABLO 3: DIE RÜCKKEHR DES TOTENBESCHWÖRERS

DLC

Mit dem Totenbeschwörer veröffentlicht Blizzard erstmals seit der Erweiterung *Reaper of Souls* vor drei Jahren eine neue Klasse für *Diablo 3*. Der siebte Held des Action-Rollenspiels ist ab sofort als DLC zum Preis von rund 15 Euro erhältlich. Der Necromancer setzt auf mächtige Todesmagie, seine Sense als Waffe und eine Armee von Untoten unter seinem Kommando. Das klingt ähnlich wie der Hexendoktor, spielt sich in der Praxis aber dennoch erfrischend anders. Das liegt unter anderem an der speziellen Mechanik, die es erlaubt, die Leichen von gefallenen Gegnern für zusätzliche Angriffe einzusetzen. So explodieren die Körper auf Knopfdruck, um eine fatale Kettenreaktion auszulösen, oder es stoßen gefährliche Geschosse aus den Kadavern hervor. Um seine Skills einzusetzen, stehen dem Totenbeschwörer verschiedene Ressourcen zur Verfügung. Neben den eben erwähnten Leichen greift er auch auf seine sogenannte Essenz zurück, die zum Beispiel für mächtige Direktangriffe wie eine Todesnova genutzt wird. Diese sich nicht selbst regenerierende Ressource wird durch Primärangriffe unter anderem mit der Sense aufgeladen. Mit höheren Stufen kann der Totenbeschwörer dann auch sein eigenes Leben als Kampfrohstoff einsetzen. So lassen sich viele Fähigkeiten mit Runen mächtig aufwerten, deren Aktivierung dann jedoch auch einen bestimmten Teil der eigenen Lebenspunkte kostet. Um das auszugleichen, verfügt die Klasse allerdings auch über viele Regenerationsmöglichkeiten, die ebenfalls über Runen zu bestimmten Skills hinzugefügt werden können. Markenzeichen des Totenbeschwörers sind natürlich seine untoten Diener. So befehligt er bis zu sieben Skelettkrieger und einen Golem, die über Runen jeweils noch in verschiedene Ausführungen verwandelt werden können. Außerdem können kurzzeitig Skelettmagier erweckt oder gleich eine ganze Armee von Skeletten auf einen Gegner entfesselt werden. Auch wenn das Kommando über eine Schar von untoten Dienern das Bild des Totenbeschwörers geprägt hat, zwingt das Spiel High-End-Spieler derzeit eher zum Solospiel. Das derzeit mächtigste Klassenset setzt auf die Knochenrüstung und direkten Schaden. Daher spielt nahezu keiner der Top-Spieler in der aktuellen Rangliste mit Dienern. Hier wünschen wir uns eine ausgereiftere Balance in künftigen Patches. Auch der happige Preis könnte niedriger sein.

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

Deus Ex: Mankind Divided
Getestet in Ausgabe: 09/16
In einer faszinierenden Cyberpunk-Welt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85

Deus Ex: Human Revolution — Getestet in Ausgabe: 09/11
Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86

Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zu Lasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88

Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100 % Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85

Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

The Banner Saga 2
Getestet in Ausgabe: 05/16
In einer vom Untergang bedrohten Fantasy-Welt der Wikinger trefft ihr knifflige moralische Entscheidungen und schlagt verzwickte Taktikschlachten im Rundenmodus. Der Star ist aber die mitreißende Story, die erst im dritten Teil zu Ende erzählt wird.

Untergenre:	Taktik-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	88

The Banner Saga — Getestet in Ausgabe: 02/14
Berührender Auftakt der Story-Saga. Spielstände lassen sich weiter nutzen!

Publisher:	Versus Evil
Wertung:	87

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

Enderal — Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-

The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

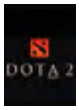
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.

Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--

Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91

Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--

Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

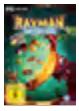
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Tekken 7
Getestet in Ausgabe: 07/17
Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	90

Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die knifflingen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

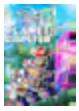
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

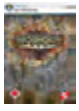


Planet Coaster
Getestet in Ausgabe: 12/16
Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Untergenre:	Wirtschaftssimulation
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Frontier Developments
Wertung:	85

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite — Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Peter ~~empfiehlt~~ warnt vor

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	69

Sim City
Getestet in Ausgabe: 04/13
In 50 Jahren werden Studenten der Videospielgeschichte Examen über das jüngste *Sim City* schreiben. Schließlich zeigt das Städtebauspiel dank Fake-Simulation, kleiner Maps und unnötiger Online-Anbindung anschaulich, wie es einem als großes Publisher-Unternehmen erfolgreich gelingt, den Ruf einer traditionsreichen Serie in Rekordzeit zu ruinieren. Finger weg, außer ihr büffelt für die Abschlussarbeit, Leser der Zukunft! Alle anderen spielen *Cities: Skylines*.

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

Battlefield 1
Getestet in Ausgabe: 11/16
Hervorragend inszenierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92

Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88

Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85

Overwatch
Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88

Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

Batman: Arkham Asylum — **Getestet in Ausgabe: 11/09**
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Bayonetta
Getestet in Ausgabe: 05/17
Typisch japanisches Action-Feuerwerk mit einem famosen Nahkampf-System: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombo-Fest mit Gamepad-Pflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber mittlerweile.

Untergenre:	Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	85

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Dead Space 2 — **Getestet in Ausgabe: 03/11**
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Dead Space 3 — **Getestet in Ausgabe: 03/13**
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

Dishonored 2 — **Getestet in Ausgabe: 12/16**
Mehr vom guten Spielprinzip mit sensationell gestalteten Levels.

Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95

Hitman: The Complete First Season
Getestet in Ausgabe: 12/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Story-Ende enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

GHOST RECON WILDLANDS: TIER 1

So langsam bekommen die Entwickler von Ubisoft Paris den Post-Launch-Support des Koop-Actionspiels in den Griff! Im Gegensatz zum guten DLC *Fallen Ghosts* ist das fünfte große *Wildlands*-Update kostenlos, bringt aber ähnlich viele spaßige Neuerungen mit sich. Diese richten sich klar an Experten: Wessen Charakter das Stufenlimit von Level 30 erreicht hat, der darf den neuen Herausforderungsmodus starten. In dem arbeitet ihr euch von Tier 50 rückwärts zu Tier 1 vor, der Elite unter den Spezialeinheiten. Mit verdienten Punkten verbessert ihr eure Waffen – das ist auch dringend nötig, denn der Schwierigkeitsgrad steigt mit jeder Stufe drastisch, bis schließlich schon ein einziger Pistolenschuss tödlich ist. Eine harte Nummer, aber gerade zu viert im Koop-Modus sehr motivierend!

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.

Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90

F1 2016
Getestet in Ausgabe: 09/16
Trotz arcadelastiger Fahrphysik: Formel-1-Fans kommen an *F1 2016* nicht vorbei. Aufgrund der aktuellen Saisondaten und der Rückkehr des Karrieremodus deutlich besser als die Vorgänger. Der Klassik-Modus aus *F1 2013* fehlt aber immer noch.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	82

Forza Horizon 3
Getestet in Ausgabe: 11/16
Der aktuell beste Fun-Racer mit einem sehr spaßigen Arcade-Fahrmodell entführt euch ins giganische Australien, wo ihr bei abwechslungsreichen Wettbewerben antretet, aus einem riesigen Fahrzeugfundus eure Traumkarre wählt und nach Belieben tunt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	90

Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86

NBA 2K17
Getestet in Ausgabe: 11/16
Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85

PES 2017: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/16
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Ärgerlich: Die PC-Version hinkt den Konsolenfassungen optisch auch dieses Mal hinterher.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87

Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 6
Getestet in Ausgabe: 11/16
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das clevere neue Sektoren-System motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch mit ein paar Patches verbessert werden.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88

Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Getestet in Ausgabe: 12/16
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach bewährtem *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Experten-Team durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Untergenre:	Echtzeit-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	83

Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

Total War: Warhammer
Getestet in Ausgabe: 06/16
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	87

XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Making Games Conference

Im Rahmen der Medientage

MEDIENTAGE MÜNCHEN

Premiere am 25. und 26. Oktober im ICM, München

Melden Sie sich für den Newsletter an und versäumen Sie keine weiteren Infos

www.makinggames.biz/conference

powered by Making Games –
Europas führendes Magazin für Game Developer

NEU!

making games CONFERENCE

- **Master Classes** für Spieleentwickler: Expertenwissen aus erster Hand aus den Bereichen Game Design, Technologie, VR/AR, Business & Co.
- **Zertifikat** für die Teilnahme
- **Experten-Panels** mit Vertretern von Verbänden, Politik und Industrie
- Erstmalige Verleihung der Making Games Awards
- Tickets ab 99 EUR bis 199 EUR

making games MASTER CLASSES

Präsentiert von

CMG Computec Media Group | BIU.Dev BIU.Net | Bayerisches Staatsministerium für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie | MEDIENTAGE MÜNCHEN | GAMESBAVARIA MUNICH

Die Neugierde ist ein treibender Faktor für den Spielfortschritt in den Werken von From Software.

Die Faszination der Souls-Spiele

Von: Katharina Reuß

Sucht man die Seele eines Menschen, kommt man mit einer Obduktion nicht weit. Und was, wenn man das Wesen eines Spiels ergründen will?

Es ist die lächerlichste Bemühung, allen gefallen zu wollen, sagte einmal ein Mann namens Goethe. Da gab es aber auch die moderne Medienwelt noch nicht, die bei der Ausrichtung von millionenschweren Projekten nur eine Zielgruppe kennt, nämlich den größten gemeinsamen Nenner. Viele Triple-A-Produktionen fließen zu einer Art Einheitsbrei zusammen – der uns, zugegeben, dank jeder Menge Glutamat und schmackhafter Präsentation verlässlich immer wieder das Wasser im Mund zusammenlaufen lässt. Dürfen es noch ein paar Rollenspielelemente in Ihrem Action-Adventure sein? Ist es nicht komfortabel, wie auf der Karte wirklich jeder wichtige Punkt markiert ist, ist es nicht praktisch, dass ein Lichtstrahl wie der Fingerzeig Gottes stets den Weg weist? Und bitte nicht die cineastisch inszenierte Story vergessen, umgesetzt von namhaften Hollywood-Schauspielern und Stunt-Männern im Motion-Capturing-Verfahren! Zählt die Poren unserer virtuellen Menschmaschinen, Spieler, und erbebt!

Dem Massenmarkt angebiedert haben sich die *Souls*-Spiele nie, und trotzdem wurden weltweit neun Millionen Exemplare der Reihe verkauft, das PS4-exklusive *Bloodborne* beinahe 2,7 Millionen Mal. *Dark Souls 3* liegt auf der PS4 gleichauf mit einem *Dragon Age: Inquisition* – das sind nicht die Zahlen eines Nischenprodukts. Um zu verstehen, was den Kern der Faszination an den Werken von From Software ausmacht, muss man aber weiter in die Vergangenheit reisen. In das Jahr 2009, um genau zu sein, zum Release des Rollenspiels *Demon's Souls*. *Demon's Souls* ist hässlich. *Demon's Souls* ist sperrig, es ist obskur, es bricht mit Konventionen. Dennoch legte dieses PS3-exklusive Rollenspiel, von niemandem herbeigesehnt und von wenigen gekauft, den Grundstein für den Siegeszug eines japanischen Studios, das wie kein zweites die moderne Gaming- und vor allem Rollenspiellandschaft geprägt hat. Und heute, heute blickt *Demon's Souls* auf beinahe 2 Millionen verkaufte Spiele zurück, beworben vor allem durch Mundpropaganda. Wieso hinterließ denn nun ausgerechnet *Demon's Souls* seinen riesigen Fußabdruck in der Spielelandschaft, was sind die Zutaten, die einem *Souls*-Spiel diesen unverwechselbaren Geschmack verleihen?

Faktor eins: Blut lecken

Es ist üblich, dass Spiele in einer gewissen Gewichtsklasse versuchen, den Konsumenten den Einstieg möglichst komfortabel zu gestalten. Wieso sollte man ihm auch Steine in den Weg legen? Dem Rotzlöffel in der Arcade-Halle musste man damals Münze um Münze aus der Tasche ziehen, wer heute ein Spiel einlegt, der hat dafür meistens im Voraus bezahlt.

Die Schönheit des Grotesken fängt From Software verlässlich in jedem Spiel ein.

Und Frust, das lernen wir doch bereits im Kindesalter, verdirbt doch den Spaß? Den *Souls*-Machern, allen voran Studiochef und Game Designer Miyazaki, sind diese ungeschriebenen Gesetze scheinbar egal, sie werfen uns in *Demon's Souls* nach einem kurzen Aufenthalt im Figuren-Editor kurzerhand in eine düstere, bedrohliche Welt und teilen lediglich Wissen zur grundlegenden Spielmechanik. Rasch sterben wir zum ersten Mal – erschlagen von einem gigantischen Monster. Kurz darauf werden wir wiederbelebt in einer Art Kathedrale, einer Hub-Welt, von der aus wir unterschiedliche Gegenden des Königreichs Boletaria bereisen. Und jetzt? Jetzt haben wir alles an der Hand, was wir brauchen, um jeden Feind zu erledigen, der da auf uns warten mag, auch wenn wir uns vielleicht nicht so fühlen. Einfach wird das Unterfangen freilich nicht. Selbst klassisches RPG-Kanonenfutter wie torkelnde Zombies sollten wir nicht unterschätzen. Kaum sind wir wieder tot, wird uns als Strafe auch noch die Lebensenergieleiste halbiert. Kein Wunder, dass *Demon's Souls* eine Menge Spieler vor den Kopf stieß, frustrierte, abschreckte. Der Rest aber wurde neugierig. Wenn mich an dieser Treppe wieder und wieder ein schwarzer Ritter ersticht, sollte ich wohl nach einem anderen Weg suchen. Was mache ich eigentlich in dieser riesigen Festung? Und wie bekomme ich die andere Hälfte meiner Lebensenergie zurück? Ein Bruch mit der Erwartungshaltung ist nicht per se gut oder schlecht, er weckt Aufmerksamkeit. Dass das Interesse der Spieler auch nach der ersten Überraschung und Verwirrung wach blieb, das verdankt *Demon's Souls* weiteren Eigenheiten, die auch in den anderen From Software-Spielen zu finden sind.

Faktor zwei: Karte, bitte?

Stellen die *Souls*-Schauplätze wie Festungen, Sümpfe und verwunschene Wälder besonderen Einfallsreichtum der Designer unter Beweis? Nein, aber die Art und Weise, in der sich die Wege etwa im Anfangsgebiet Undead Burg von *Dark Souls* aus dem Jahr 2011 in- und wieder auseinanderwinden, in die Höhe schrauben und an andere Gebiete anknüpfen, das ist unvergleichlich. Statt einer planen Fläche bieten die *Souls*-Spiele stets vertikalen Raum und ermöglichen dem Spieler die Orientierung ganz ohne eine Karte. Beim Entdecken von so ziemlich jeder Abkürzung im Spiel folgt der Aha-Moment – hier befinde ich mich also! Dazu trägt freilich die Tatsache bei, dass die besagten Abkürzungen tatsächlich physikalischer Natur sind. Wir öffnen ein Tor oder treten eine Leiter herab, anstatt eine Teleport-Station zu aktivieren. Da weder ein Marker noch eine Lichtspur in Richtung Ziel führen, und die Struktur des Rollenspiels recht offen ist, landen wir durchaus an Stellen, die wir anfangs nicht besuchen sollten. Anstatt eine unsichtbare Wand, eine verschlossene Tür oder eine Nachricht zu platzieren, verlässt sich *Dark Souls* in so einem Moment lieber auf die Kombinationsgabe der Spieler, die anhand der Stärke der Gegner feststellen, dass sie sich woanders umsehen sollten. Natür-

Keine Taktik ist verboten oder verpönt, schließlich geht es ums Überleben.

Oscar von Artoria rettet euch in *Dark Souls* das Leben. Für ihn gibt es jedoch kein Happy End.

lich stirbt man bisweilen auf einem Irrweg, und ärgert sich dann. Dafür warten abseits des Hauptpfades aber auch jede Menge verborgene und nützliche Schätze, und vielleicht sogar Alternativrouten, eine praktische Abkürzung, ein Leuchtfeuer zum Rasten, ein Händler oder ganz neue, optionale Bereiche.

Das Leveldesign nutzt From Software oft, um dezent die Strategie zu erläutern. Bereits im ersten Level von *Demon's Souls* motiviert die Item-Platzierung zum Experimentieren. Zwischen den Stofffetzen an dieser Leiche am Galgen blitzt etwas auf – ob wir den Strick mit dem Schwert durchtrennen können? Ja, können wir. Da auf dem Balkon liegt etwas, ob wir uns wohl von dieser Zinne unbeschadet fallen lassen können? Ja, können wir. Mit Schätzen im Gepäck haben wir gelernt: Es lohnt sich, die Umgebung abzuklopfen und wo ein Item, da ein Weg. Bei der Einführung neuer Gegner kommen ähnliche Vorgehensweisen zum Einsatz. Beim ersten Zusammentreffen mit Zombiehunden verhindert ein Flaschenhals, dass sie alle gemeinsam angreifen, auch wenn sie es versuchen. Aufmerksame Krieger registrieren, wie gefährlich die Situation wäre, wenn da nicht die Mauer die Biester am gemeinsamen Angriff hindern würde, und achten bei der nächsten Begegnung darauf, sich nicht überrennen zu lassen. Anstatt den Spieler in ein durch unsichtbare Wände gesichertes Terrarium zu stecken, fordert From Software Geschicklichkeit und Neugierde des Spielers stets heraus. Das kann selbstverständlich tödlich ausgehen, doch das ist eben der Preis der Freiheit.

Ebenfalls ein wichtiger Aspekt der *Souls*-Umgebungsgestaltung ist die Plausibilität der Architektur – abgesehen von *Dark Souls 2*, bei dem der vollkommen unlogische Übergang zwischen einigen Spielbereichen für viel Spott in der Fan-Gemeinde sorgte. Die Umgebung ist nicht nur bloße Kulisse, sie steht im Einklang mit der Story- und Spiellogik. In der Götterstadt Anor Londo in *Dark Souls* etwa gibt es auf den Treppen zwei Arten von Stufen – riesige Blöcke für die übermenschlich großen Götter und niedrige Exemplare für die Sterblichen. Das hat rein gar nichts mit der Spielmechanik zu tun, trägt aber zu einer überzeugenden Darstellung einer fantastischen und gleichzeitig glaubwürdigen Welt bei. Selbst am Horizont wissen die *Souls*-Spiele, sich die Neugierde der Spieler zu Nutze zu machen. Auffällige Gebäude in der Ferne sind nicht nur Schmucktapete, sondern mit große Wahrscheinlichkeit Orte, die wir später aufsuchen wer-

VERWANDTE UND RIVALEN – SPIELE MIT SOULS-SEELE

Nachahmung ist die höchste Form der Schmeichelei, und wenn es danach geht, dürfen sich From Software angesichts der zahlreichen Souls-like-Spiele in den letzten Jahren sehr geschmeichelt fühlen. Wir wollen aber nicht nur aufzählen, bei welchen Titeln die *Souls*-Essenz durchschimmert, welche vielleicht sogar Inspiration für *Demon's Souls* und Co. lieferten, sondern auch, wie weit die Ähnlichkeiten gehen, und natürlich, wie gut diese eingebunden sind. Aus diesem Grund finden sich hier nur bereits veröffentlichte Titel. In den nächsten Monaten erscheinen weitere Bewerber um die Gunst des *Souls*-Publikums, etwa *Ashen* oder *Below*.

Hollow Knight

Plattform: PC

Das Metroidvania hat sich in Sachen Erzählweise, Story und Atmosphäre eindeutig von der *Souls*-Serie inspirieren lassen. Ein ehemals prächtiges Königreich fällt dem Verfall anheim, wir sind der auserwählte Käfer, der die ominöse Bedrohung in den Griff bekommen soll. Wenn wir sterben, bleiben unsere Seele und unser Geld zurück. Anders als bei den *Souls*-Spielen aber benötigen wir die Währung nicht zum Levelaufstieg, und bei einem NPC können wir unsere Überreste sogar zurückholen lassen. *Hollow Knight* verfügt unter anderem dank der Genrewahl über ausreichend Alleinstellungsmerkmale, wirkt also nicht, als hätte sich Entwickler Team Cherry ohne nachzudenken bei der erfolgreichen Vorlage bedient.

Nioh

Plattform: PS4

Team Ninja kennt man von *Dead or Alive* und von *Ninja Gaiden*, einer Serie, die ihrerseits From Softwares Werke beeinflusst hat. Das anspruchsvolle Third-Person-Spielprinzip von *Ninja Gaiden* jedenfalls findet man auch im Samurai-Rollenspiel *Nioh*. Zwar gleichen viele Elemente den *Souls*-Mechaniken, allen voran die Handhabung vom Bildschirmtod, Look und Atmosphäre. Das Glanzstück ist aber das Kampfsystem, das dem von *Dark Souls* in nichts nachsteht und das mit einfallsreichen Eigenheiten wie der Waffenhaltung und einer Regain-Mechanik der hier deutlich wichtigeren Ausdauer (Ki genannt) für viel Spaß sorgt. Nicht mithalten kann *Nioh* jedoch in Sachen Gegnervielfalt.

Viele Gegnerarten, wie etwa feuerspeiende Echsen, haben sich in der Serie eingebürgert.

den. Das kann Vorfreude auslösen, oder Furcht. In *Bloodborne* sind wir jedenfalls nicht sicher, ob wir wissen möchten, was in der bedrohlich über der Stadt thronenden Kathedrale zu finden ist. Aufmerksames Begutachten der Umgebung ist jedenfalls eine Tugend, die an vielen Stellen der Titel von From Software nicht nur gefördert, sondern auch vom Spieler erwartet wird. Dass in der Nähe wohl ein gefährlicher Bogenschütze lauert, verrät in *Dark Souls 3* der mit Geschossen gespickte Boden. Es geht aber – zum Glück – auch etwas subtiler. Im Anfangsgebiet von *Dark Souls* etwa zerstört ein als Falle gedachter rollender Felsbrocken eine Wand, hinter der man den ersten NPC im Spiel kennenlernt. Stunden später, in einem ganz anderen Level, rollen ebenfalls Kugeln durch die Gänge. Wer das registriert und sich daran erinnert, dass solche Felsen neue Wege öffnen können, wird belohnt.

Faktor 3: Geliebte Unwissenheit

Nicht ohne Grund ist man oft enttäuscht, wenn man die Verfilmung eines liebgewonnenen Romans sieht. In der eigenen Phantasie hat man sich vieles ganz anders ausgemalt, spektakulärer, aufregender, komplizierter. Wir neigen dazu, Informationen mit Interpretationen auszuschmücken, und Wissenslücken mit Vermutungen zu füllen. In *Souls*-Spielen wird die Hintergrundgeschichte nur angerissen. Viele Details erfährt man erst, wenn man nach ihnen Ausschau hält. Mit einem interaktiven Film haben *Bloodborne* und Co. dementsprechend wenig zu tun, im Mittelpunkt steht das Spielen. Für diesen Fokus auf Aktion statt Passivität sind viele Konsumenten dankbar. Nicht jeder hat schließlich Lust, Item-Beschreibungen zu lesen und Youtube-Videos anzusehen, um den Geheimnissen der Königreiche von Lordran, Drangleic, Boletaria, Yharnam und Lothric auf die Schliche zu kommen, und selbst nach ausgiebigem Studium bleiben Fragen offen. Dieser Umstand ist der ideale Nährboden für die wilden Gewächse des persönlichen Vorstellungsvermögens. Und das passiert

Salt & Sanctuary

Plattform: PC, PS4

Dark Souls in 2D! Zu den durchaus fordernden Kämpfen kommt ein gutes Maß an Platforming-Herausforderungen, interessanten Waffenoptionen und eine mit Skilltree aufgezogene Charakterentwicklung. Viele Aspekte sind weniger gut umgesetzt als bei der Vorlage, es gibt einige unfaire Momente und die Orientierung fällt in den gleichförmigen und vergleichsweise leeren Umgebungen deutlich schwerer. Dazu kommen eine mangelhafte, unfreiwillig komische deutsche Übersetzung, eine restriktiveres Klassensystem und ein amateurhafter Grafikstil. Insgesamt bewegt sich *Salt & Sanctuary* zu nahe am Vorbild und muss sich daher mit einem Schattenplatz neben dem Idol begnügen.

Dragon's Dogma: Dark Arisen

Plattform: PC, PS3, Xbox 360

Eine etwas weniger bedrückende, aber dennoch sehr atmosphärische Fantasy-Rollenspielwelt zeichnet *Dragon's Dogma: Dark Arisen* aus. Auch hier sind die Kämpfe geprägt von Ausweichrollen und Taktik, die Entwicklung des Helden relativ frei und gerade auf dem hohen Schwierigkeitsgrad fühlt sich der Fortschritt an wie in *Dark Souls*. Dazu kommen spaßige Bereicherungen der Auseinandersetzungen wie das Feature, auf größere Gegner zu klettern, und natürlich das Zusammenspiel mit der Party. Rein thematisch gibt es ebenfalls diverse Parallelen, von eindrucksvollen Burgen bis hin zu bildschirmfüllenden Drachen. *Souls*-Veteranen könnte das Tempo der Kämpfe im ersten Moment jedoch zu flott erscheinen.

Die Hintergrundgeschichte von *Dark Souls* erinnert an die griechischen Göttersagen.

ganz von alleine, die Phantasie wird permanent angeregt, wenn man die Locations der *Souls*-Welten durchschreitet. Während die Finger mit dem Kampf gegen einen Gargoyle beschäftigt sind, tastet der Geist ganz von selbst die bemerkenswerten Umstände, Charaktere und Schauplätze ab. Eine verborgene, verschneite Welt in einem Gemälde? Ein vor Fallen strotzender Turm im Wald? Gleichzeitig bedeutet die Sparsamkeit der Erzählung nicht, dass keine bittersüßen Geschichten darauf warten, von wissbegierigen Helden ans Licht gezerrt zu werden. Der Boss Ceaseless Discharge etwa ist auf den ersten Blick eine widerwärtige entstellte Lava-Kreatur, wenn auch erstaunlich friedlich. Erst wenn wir die sterblichen Überreste einer Hexe in der Arena berühren, beginnt der Kampf. Später finden wir einen Ring in der erstarrten Lava, der verrät, dass einst die Schwestern von Ceaseless Discharge diesen Ring für ihn schmiedeten, um die Schmerzen seines durch den Dämonenfluch entstellten Körpers zu lindern. Der Pechvogel verlor den Ring, und trauerte fortan unter ständiger Qual bei den sterblichen Überresten seiner Schwester, bis wir die Ruhe der Toten stören und Ceaseless Discharge endgültig erlösen. Harmoniebedürftige Naturen, die sind mit einem Aufenthalt in den *Souls*-Landen tatsächlich schlecht beraten. Die meisten Storys enden im besten Falle ambivalent, zumeist aber tragisch.

Faktor 4: Es steht was auf dem Spiel

Wenn es etwas zu verlieren gibt, dann wird es erst spannend. Um Geld zu spielen ist aufregender, als Kronkorken einzusetzen – jedenfalls, wenn man nicht in der Welt von *Fallout* lebt. Um das Frustpotenzial niedrig und die Konsumenten bei der Stange zu halten, scheuen viele moderne Spiele davor zurück, den Spieler für Fehler zur Rechenschaft zu ziehen. Anders bei From Software. Die Seelen in den *Souls*-Spielen und die Blutechos in *Bloodborne* sind gleichzeitig Währung, Rohstoff und Erfahrungspunkte. Wer stirbt, behält seine Ausrüstung, verliert aber alle Seelen und Echos. Gleichzeitig bieten die Spiele eine faire Chance, den Patzer wieder auszubügeln. Wer abermals zur Stelle des Ablebens vordringt, bekommt das verlorene Gut zurück – vorausgesetzt, er stirbt nicht auf dem Weg dorthin, dann ist alles futsch. Wohlgemerkt, die Gegner sind, von Bossen einmal abgesehen, auch wieder da. Selbst wenn man einmal die Beute verliert, war der Tod doch nicht vollkommen sinnlos. Online werden andere Spieler den virtuellen Blutfleck sehen und vielleicht vor der Stelle, die einem selbst das Genick gebrochen hat, gewarnt. Und der Adrenalinstoß, wenn man in einen neuen Bereich vordringt, und dann von einem feindlich gesinnten Spieler heimgesucht wird, ist wirklich köstlich. Über den Verlust tröstet außerdem die Tatsache hinweg, dass die *Souls*-Spiele üblicherweise wenig bis kein Grinding voraussetzen. Wer geschickt spielt, braucht keinen riesigen Level-Vorsprung, um mit den Herausforderungen klar zu kommen.

Wenn die Zeit wie im Fluge vergeht, nennen Wissenschaftler das Flow-Zustand. Man ist vollkommen in die Beschäftigung vertieft, hochkonzentriert und vergisst

VERWANDTE UND RIVALEN – NOCH MEHR SPIELE MIT SOULS-SEELE

Lords of the Fallen/The Surge

Plattform: PC, PS4, Xbox One

Ganz offensichtlich hat sich das deutsche Studio CI Games bei der Entwicklung beider Werke von der *Souls*-Serie inspirieren lassen. Im ersten Streich, *Lords of the Fallen*, wird ein Fantasy-Setting kombiniert mit der Todesmechanik und den langsamen Kämpfen der Vorlage. Grafisch beeindruckend, spielerisch jedoch eintönig – es gibt nur wenig Gegner- und Waffenarten. *The Surge* zeigt sich experimentierfreudiger und lockt mit einem relativ unverbrauchten Sci-Fi-Setting und einem auf Chips basierenden Ausrüstungssystem. Nach wie vor ein Problem ist die mangelnde Gegnervielfalt, der Weg in Richtung mehr Eigenständigkeit gegenüber der Vorlage ist aber der richtige.

Monster Hunter (Serie)

Plattform: PC, 3DS, PS4 u.v.m.

Genau wie die *Souls*-Reihe stammt *Monster Hunter* aus Japan und hat sich trotz riesiger Beliebtheit immer ein gewisses Maß an Unzugänglichkeit bewahrt. Die Parallelen im Kampfsystem liegen auf der Hand: Mit Taktik, Geschick und guter Vorbereitung erlegt man selbst riesige Ungeheuer, und der Sieg schenkt ebenso riesige Glücksgefühle. Dafür ist die Stimmung in *Monster Hunter* seit jeher eine ganz andere. Statt Melancholie herrscht Heiterkeit, außerdem liegt der Fokus stärker auf dem kooperativen Spiel, Grinding und dem Crafting neuer Ausrüstungsgegenstände. Die oftmals störrischen Kamera und die altbackene Grafik wiederum dürften *Souls*-Spielern bekannt vorkommen.

seine Nöte. Damit dieser Zustand erreicht wird, ist jedoch ein gewisses Maß an Anspruch erforderlich, sonst wendet sich das Hirn gelangweilt ab. Die vielgenannte Immersion ist ein guter Freund des Flows, der in *Souls*-Spielen trefflich kultiviert wird, nicht nur durch möglichst wenig Unterbrechungen des Gameplays durch Zwischensequenzen, sondern auch durch die Balance zwischen Risiko und Strategie. Die beiden anfangs erwähnten Mechaniken jedenfalls, die Online-Interaktionen mit anderen Spielern sowie die Handhabung des Todes, haben sich inzwischen in der ganzen Branche verbreitet.

Nicht verschweigen, aber auch nicht in den Vordergrund stellen möchten wir neben den genannten Aspekten die weiteren, etwas offensichtlicheren Qualitäten der *Souls*-Spiele. Da wäre etwa die Vielfalt der Gegner und die der Ausrüstungsoptionen, die Freiheit beim Erstellen eines Charakters (wie wäre es mit einem Hellebarden tragenden Pyromanten?), der Wiederspielwert durch eben diese Freiheit und die zig versteckten Geheimnisse, die wundervollen Animationen, Bosse, die lange nach dem Abspann im Gedächtnis bleiben, undurchsichtige NPCs mit eigener Agenda und das befriedigende, vielseitige Kampfsystem.

Selbst scheinbar schwache Gegner sind gefährlich. Das sorgt für Spannung und Gänsehaut.

Fazit: Mutig bleiben

Die *Souls*-Spiele machen viel richtig, aber vor Kritik sind sie nicht gefeit, und ein unkritischer Lobgesang soll diese Analyse nicht sein. Zu oft kann man Feinde durch Umkreisen und einen Dolchstoß in den Rücken ausschalten, allgemein der KI der Gegner ein Schnippchen schlagen. Dazu kommen Clipping- und Kamera-Fehler, Framerate-Einbrüche, Balancing-Patzer im PvP und PvE und eine mehr oder weniger angestaubte Optik. Wenige Titel werden jedoch trotz offensichtlicher Mängel so leidenschaftlich verteidigt und erlangen so einfach Absolution für all ihre Sünden. Genau genommen sind die genannten Mängel auch keineswegs fatal. Besorgniserregender muten da die Zukunftsaussichten des Studios an, das seine Nische gefunden zu haben scheint. Durch das Ende der *Souls*-Reihe mit dem dritten Teil ist ein Schicksal von From Software als innovationsarme Resteküche keinesfalls abgewendet. *Demon's Souls* war ein Erfolg, weil es wagte, anders zu sein, und dafür geliebt wurde. Inzwischen aber sind acht Jahre vergangen. Referenzen an die Vergangenheit und Fan-Service stehen einem Spiel wie *Dark Souls* nicht gut zu Gesicht. Werden Neuerungen etabliert, dann sind sie Standard. Der zweite Besuch in Anor Londo wird nie so atemberaubend sein wie der erste, der zweite Kampf gegen Drachentöter Ornstein nie so leidenschaftlich wie der erste. Goethe sagte einst noch etwas: Es muss von Herzen kommen, was das Herz berühren soll. Und bei *Dark Souls 3* hatten wir durchaus das Gefühl, dass da ein Teil nicht mehr aus dem Herzen, sondern aus dem *Souls*-Versatzstückkasten stammt, an dessen Inhalt sich mittlerweile auch viele Mitbewerber bedienen. Bleibt also zu hoffen, dass From Software nun neue Wege beschreitet. Das Fundament, das das Studio gelegt hat, sollte durch frische Ideen erweitert, statt nur mit einer weiteren Schicht Lack überzogen werden. ❑

Castlevania: Symphony of the Night

Plattform: PS, PS3

Auf den ersten Blick hat das 2D-Metroidvania aus dem Jahr 1997 nicht allzu viel mit *Dark Souls* gemein. Dennoch wird die *Souls*-Reihe und natürlich auch *Bloodborne* oftmals als spiritueller Nachfolger des *Castlevania*-Abenteuers bezeichnet. Das liegt zum einen an der Gothic-Atmosphäre, an den fordernden Bossfights, an wenig Spielerführung und den vielen unterschiedlichen Möglichkeiten, an die Kämpfe heranzugehen. Und da gibt es eine weitere Gemeinsamkeit: Ähnlich wie *Demon's Souls* benötigte *Symphony of the Night* eine ganze Weile, bis sich dessen Qualität in der Spielergemeinde herumgesprochen hatte. Heute gilt der Titel sogar als eines der besten Spiele aller Zeiten!

Foto: emuparadise.me

Titan Souls

Plattform: PC, PS4, PS Vita, Android

Titan Souls mischt zwei bei Kritikern und Spielerschaft beliebte Titel: *Dark Souls* und *Shadow of the Colossus*. Dazu kommt ein Pixel-Look, der sich am besten mit „typisch Indie" umschreiben lässt. Von *Dark Souls* hat *Titan Souls* die Atmosphäre und das Frustpotenzial geerbt, von *Shadow of the Colossus* stammt der Clou, dass das gesamte Spiel aus einer Aneinanderreihung von Bossfights besteht. Für die Kämpfe wird nur ein einziger Pfeil verwendet, den man immer wieder aufsammeln muss – dies ist eine eigenständige Idee der Entwickler Acid Nerve. Der Fokus auf Trial & Error bei den Kämpfen könnte auch *Souls*-Veteranen sauer aufstoßen, ist man doch nach einem Treffer bereits tot.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 08/2007

Von: Benedikt Wolter und Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ Das Cover-Thema der Ausgabe 08/2007 drehte sich um die Zukunft der *Gothic*-Reihe. Außerdem mit an Bord: *Starcraft 2*, *Die Siedler 6* und *The Witcher*.

Wer macht Gothic 4?

2007: Ein Schockjahr für Rollenspielfans

Nachdem Jowood vor zehn Jahren verkündete, dass Piranha Bytes nicht länger für die *Gothic*-Spiele zuständig sei, verfielen viele Liebhaber in Schockstarre. Man machte sich Sorgen, dass damit das Ende der Serie besiegelt wäre. Auch wenn diese Sorge rückblickend betrachtet nicht gerechtfertigt war, fand die Marke jedoch bis heute kein glückliches Ende. Denn schon mit dem dritten Teil konnte man den Erwartungen nicht mehr gerecht werden, obgleich sich Fans über die Fortsetzung freuten. Insbesondere für sie war es ein umso größerer Schock, als sich Jowood endgültig von Piranha Bytes trennte. Man sagte jedoch zu, bereits im Gespräch mit potenziellen Entwicklerstudios für einen vierten Teil zu stehen. Im Artikel spekulierten wir also, wer möglicherweise für ein solches Projekt in Frage käme. Auf den späteren Entwickler, Spellbound Entertainment, hatten wir jedoch nicht getippt. Aber auch dieser konnte den Lauf der Dinge nicht wirklich verhindern: *Arcania – Gothic 4* war eher durchschnittlich und wie bereits der Vorgänger von Bugs geplagt. Zwar erschien nach der Insolvenz von Jowood noch ein Add-on, wirklich glücklich machte das die Fans trotzdem nicht. Mittlerweile gehören die Rechte des Spiels wieder Piranha Bytes. Ob wir daher aber jemals ein *Gothic 5* spielen werden, können wir wohl erst sagen, wenn diese PC-Games-Ausgabe im 10-Jahres-Rückblick analysiert werden wird.

Das Dilemma der KI

Damals wie heute ein Problem vieler Spiele

Ob schießfaule Gegner-KI oder vom Computer gesteuerte Teammitglieder, die uns in suizidaler Absicht gegen den nächsten Baum steuern: Kaum ein Spielelement sorgt für so viel Frust wie die künstliche Intelligenz. In der Ausgabe 08/2007 fragten wir daher nach besonderen Erlebnissen unserer Leser. Das Ergebnis: Die meisten Spiele hinterließen da eher negative Erinnerungen. Wir wollten damals wissen, worauf dieser Umstand zurückzuführen ist, und interviewten Jason Turnbull, Designer bei Creative Assembly. Er machte deutlich, dass die Programmierung einer wirklich intelligenten KI eine Herausforderung darstellt. In 20 Jahren solle die KI-Verhaltensmuster erkennen und passend darauf reagieren können, hoffte er. Nach nunmehr 10 Jahren müssen wir jedoch sagen, dass sich in dieser Hinsicht nicht viel getan hat. Es bleibt abzuwarten, was uns die nächsten zehn Jahre bringen werden.

Ein neuer Hexenmeister wird geboren

In unserer Vorschau zu *The Witcher* war uns direkt klar: Das wird ein Klassiker!

Damals wie heute setzt CD Projekt Red mit den *The Witcher*-Spielen Maßstäbe im Rollenspiel-Genre.

Mit *The Witcher* gesellte sich ein weiteres gelungenes Rollenspiel zu den damaligen Genregrößen wie *Gothic* und *Oblivion*. Unser Ex-Kollege Sebastian Weber beschäftigte sich in der Ausgabe 08/2007 bereits einige Monate vor Veröffentlichung mit dem großen Hexerabenteuer. Dabei schwärmte er nur so von den zahlreichen Abenteuern, die man mit Hexer Geralt erleben kann, und der lebendigen Welt, die ständig in Bewegung ist. Ganz zu schweigen von den großartigen Quests, die stets auch Auswirkungen auf spätere Situationen des Spiels haben. Man merkt: Unser Redakteur konnte einfach nicht aufhören zu staunen. Ein bisschen Skepsis, ob die Entwickler diese hochgesteckten Ziele über die gesamte Spielzeit aufrechterhalten können, blieb dabei aber schon. Der Redaktion war aber trotzdem direkt klar, dass hier im Oktober 2007 ein Rollenspielhit erscheinen wird – und sie sollte Recht behalten. Schließlich gilt auch 2017 der mittlerweile dritte Teil des Hexerabenteuers als Maßstab für Rollenspiele.

Wenn Humor auf Fantasy trifft

Overlord sorgte 2007 für frischen Wind in der Rollenspiel-Welt.

Als Felix Schütz für den Test der Ausgabe 08/2007 als fieser *Overlord* aufwachte, war er boshaft-erfreut. Sein Mentor Gnarl, ein widerlicher Giftzwerg, erklärte ihm alle wichtigen Grundlagen und schnell fand sich Felix in diversen Schlachten gegen alle möglichen Monster und Ungeziefer wieder. Da er als wahrhaft böser Herrscher relativ wenig Interesse daran hatte, ins Schwitzen zu geraten, ließ er jedoch lieber seine Untertanen – die Schergen – für sich kämpfen. Und das funktionierte in *Overlord* erstaunlich innovativ, wenn auch mit dem Xbox Controller etwas eleganter. Schnell bemerkte Overlord Schütz diverse Parallelen zu Fantasy-Klassikern wie *Der Herr der Ringe* oder *Star Wars* und ergötzte sich am bitterbösen Humor. Doch selbst wenn mal keine Gegner in Sicht waren, wusste Meister Schütz sich stets zu beschäftigen. Entweder suchte er sich eine weitere kurzfristige Liebesbeziehung oder schlachtete eigentlich harmlose Dorfbewohner ab – böse sein wird eben nie langweilig! Hatte Felix sich schließlich durch die lineare Welt voller fieser und humorvoller Levels gekämpft, erwartete ihn schließlich ein Ende, das sich ganz seinem Verhalten anpasste. Half er den Unschuldigen, konnte er mit einer weißen Weste abschließen. Das war allerdings nicht die Art unseres Autors, der auf seinem Weg alles und jeden vernichtete und schließlich als wahrhaftig böser Overlord hervorging.

Ein wahrer Herrscher strengt sich nur ungerne an. Aus diesem Grund schicken wir lieber die eigenen Schergen in den Kampf statt das eigene Schwert zu schwingen.

- \+ Nettes Moralsystem mit mehreren Endsequenzen
- – Schergen direkt zu steuern, artet häufig in Arbeit aus
- – Leicht eintönig: Kämpfe und Rätsel

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

Liebe zum Detail: In *Aufstieg eines Königreichs* sorgten erstmals drei verschiedene Körperbau-Modelle dafür, dass nicht alle Siedler gleich aussahen.

Mittelalterliches Gewusel mit Charme

Mit *Siedler 6* freuten sich viele wieder auf eine Rückkehr zu Altbewährtem.

Die Erwartungen der Spielergemeinschaft waren klar: „Hoffentlich wird's wieder mehr Aufbauspiel". Genau mit dieser Einstellung prüfte unser Ex-Kollege Christian Burtchen das neue *Siedler: Aufstieg eines Königreichs* in seiner sechsseitigen Vorschau. Und sein erstes Fazit war durchweg positiv. In *Aufstieg eines Königreichs* verließ Blue Byte den Kriegspfad, den man noch im fünften Teil verfolgte, und kehrte zum ursprünglichen Aufbaufokus zurück. Auch die Logistik wurde vereinfacht, blieb aber insgesamt durchdacht. So brachte zum Beispiel unser Fischer seinen neusten Fang ins Lagerhaus. Damit unsere Siedler diesen aber auch aßen, mussten wir zunächst eine Fischräucherei bauen. Die durchdachten und logischen Abläufe hob Christian als besonders positiv hervor, aber auch mit Grafik und Detaildichte wusste das neue *Siedler* zu punkten. Ihm gefiel einfach, dass die Entwickler sich wieder mehr auf den Ursprung der Strategie-Reihe zurückbesinnten. So freute sich der Autor schon auf einen würdigen Nachfolger der erfolgreichen *Siedler*-Reihe.

Mit dem Schalldämpfer durch Mexiko

Mit *Ghost Recon: Advanced Warfighter 2* hatten wir trotz Sommerloch unseren Spaß.

Schon der erste Teil von *Ghost Recon: Advanced Warfighter* behauptete sich als gelungener Taktik-Shooter. Ob dieses Attribut auch auf den zweiten Ableger zutreffen sollte, testete Sebastian Weber in der damaligen Ausgabe. Mit dem Ergebnis war er dabei durchaus zufrieden. Als Einheitsführer der Ghosts waren wir nun in Mexiko unterwegs, um den Rebellen ihre Atomwaffen zu entreißen. Der Schwierigkeitsgrad der Missionen wurde dabei im Vergleich zum Vorgänger spürbar gelockert. An Grafik und Technik wurde jedoch relativ wenig geschraubt. Leider feilten die Entwickler ebenso wenig an der KI, sodass einige Fehler der eigenen Teamkameraden für regelmäßigen Frust sorgten. So erlebte Sebastian mit *Ghost Recon: Advanced Warfighter 2* zwar nichts wirklich Neues, Spaß bot das Spiel aber dennoch.

heraus
- – Künstliche Intelligenz weist Macken auf
- – Anfangssequenzen in Ego-Perspektive nur noch in zwei Missionen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**

Dank des ausgeklügelten Interfaces fiel die Befehlsgebung in *Advanced Warfighter 2* sehr leicht. Die lästigen Fehler der KI machten aber auch die beste Kampftaktik häufig zunichte.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

„Wir haben es also tatsächlich geschafft – die 300. Ausgabe der PCG liegt in deinen Händen und wird dir, hoffentlich auch diesmal wieder, viel Freude bereiten."

Was läge da näher, als dieses freudige Ereignis zum Thema meiner heutigen Kolumne zu machen? Ein kluger Mann sagte: „Eine Kolumne sollte wie ein Rock sein. Lang genug, dass er alles abdeckt, aber so kurz, dass der Leser das Interesse nicht verliert.", was mir jetzt schon den Angstschweiß auf die Stirne treibt. Die Geschichte von 300 Ausgaben auf dreihundert Seiten zusammen fassen? Machbar, wenn ich mich kurz fasse. Leider will mir mein Chefred keine 300 Seiten zur Verfügung stellen.

Ganz so selbstverständlich ist dieses Jubiläum aber auch nicht. Mehr als einmal wurde der Tod dieser Zeitschrift orakelt und immer wieder zeigten wir diesen „Hellsehern" das, was in *Braveheart* William Wallace von Elderslie den Engländern zeigte. Dies ist natürlich nur rein symbolisch zu sehen, da weder meine Kollegen noch die Geschäftsleitung dazu tendieren, die Hosen herunter zu lassen – nicht einmal auf unseren Sommerfesten!

1995 erschien also die erste Ausgabe der PC Games. Etwas beängstigend ist es schon, wie schnell 22 Jahre vergangen sind. Da bin ich noch schlank, faltenlos, mit vielen Haaren, und urplötzlich verlagert sich der Haarwuchs vom Haupt hin zu den Partien um den Mund und in die Ohren, und ich bin erschüttert, wie viel Speicherplatz mein gesammelter Unfug angenommen hat. Einer externen Festplatte war dies zu viel – sie beging Selbstmord, wodurch nicht alles für spätere Generationen erhalten blieb. Ein Umstand, wofür dereinst wohl diese Generationen aus Dankbarkeit ein Denkmal für die unbekannte Festplatte errichten werden.

Da ich meinen Job (meistens) liebe, kann es wegen mir auch noch weitere 300 Ausgaben geben, sofern ich es gesundheitlich und nervlich verkafte, wobei das Letzte wahrscheinlich sogar die größere Herausforderung ist. Dann könnten wir ja vielleicht die Ausgabe 600 synchron zu der Eröffnung vom Flughafen BER ausliefern. Aber so weit reicht mein Optimismus dann leider doch nicht. So schnell werden die in Berlin bestimmt nicht fertig.

Und weil es gar so passend ist, möchte ich die heutige Kolumne mit einem Zitat beenden. „Er ist tot, Jim" - nein, das ist ganz und gar unpassend, ich wollte nur ein einziges Mal dieses Zitat unterbringen. Versuch misslungen.

„Kein Rückzug! Keine Unterwerfung!" Nein, das sagte nicht unser Verleger, sondern Leonidas in *300*. Aber da mir bekannt ist, wie das alles für die Spartaner endete, dann doch lieber ein anderes Zitat, welches auch meine persönliche Devise ist – das Familienmotto der Addams Family. „Sic gorgiamus allos subjectatos nunc!", was frei übersetzt soviel bedeutet wie: „Wir verspeisen mit Vorliebe diejenigen, die uns zu bezwingen versuchen!"

Spamedy

„etwas lang Erwartetes"

Lieber Freund,

ich bin Rainer Rosshirt und möchte Sie auf etwas lang Erwartetes hinweisen. Da ich Sie nicht mit viel Text langweilen will, erfolgt die Mitteilung in visueller Form und höchster Vollendung. Die ganze, wundervolle Wahrheit hinter diesem Bild werde ich Ihnen in Kürze zukommen lassen. Seien Sie gespannt.

Mit vorzüglicher Hochachtung:
Rainer Rosshirt

Babylonisch

„Can you translate"

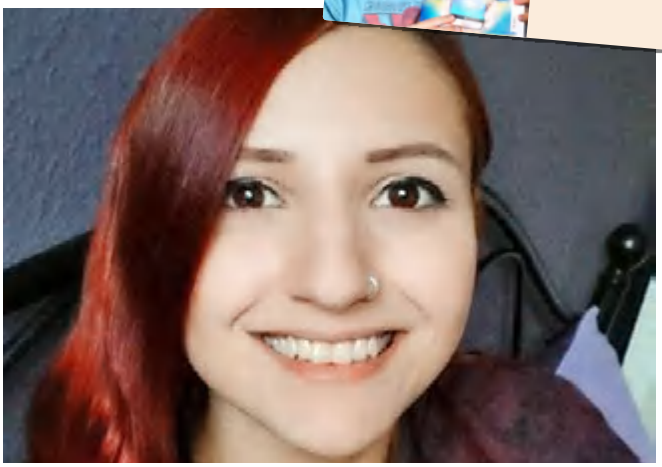
I bought the app. Unfortunately all texts are in german. Can you translate, or deliver the english version?

Best regards: Dave Anthony

Here we have the salat. Perhaps you should have been suspicious that the description of the app is in german language and the reviews of the users are almost all in german. We are still working on an issue in english. Also on the edition in french, esperanto and hindi.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen könnt, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Vorschlag

„kein Mensch zu finden“

Hallo Herr Rosshirt,

ich habe nur die kurze Frage, ob es möglich ist, bei dem undurchdringlichen Dschungel von Indie-Spielen auf einer (oder einer halben) Seite auf die Perlen der Szene hinzuweisen und diese von dem Schrott abzuheben, der sich dort mittlerweile (nicht nur in Steam) aufgetürmt hat. Es sind immer wieder hervorragende Spiele darunter – die nur kein Mensch zu finden weiß. Ich denke, das gehört einfach in ihr Magazin. Platzprobleme dürfte es auch nicht geben, wenn z. B. auf zig Seiten Replays von sehr alten Spielen gezeigt werden und 4-seitig aus dem Alltag eines Profi-eSport-Teams berichtet wird. Da passen die Indie-Perlen deutlich besser in Ihr Format „Wissen, was gespielt wird“. Wenn man bei den o. g. Berichten etwas (nur etwas) Platz spart, könnten Informationen in Ihr Heft fließen, die man dort eher erwarten würde.

Gruß Michael

Eigentlich ist das eine gute Idee, die wir bisher noch gar nicht ins Auge gefasst haben. Daraus kannst du aber leider auch entnehmen, dass es bisher keinen Redakteur bei uns gibt, der sich die Suche nach den Perlen der Indie-Szene auf die Fahne geschrieben hat. Dies könnte man allerdings ändern. Nicht gelöst ist hingegen das Platzproblem. Es ist nun keineswegs so, dass die Replays und die Reportagen keinen interessieren. Und so sind wir wieder einmal beim Grundsatzproblem: Sollten wir die neue Rubrik einführen, und wenn ja, was sollte dafür weggelassen werden? Wer jetzt „Werbung“ ruft, dem hetzte ich eigenhändig unsere Buchhaltung auf den Hals. Mit der ist nicht gut Kirschen essen, denn sie weiß, was Kirschen kosten!

Quiz

„Überzeug dich selber“

Hallo Rossi,

ich weiß zwar nicht, was euer Kollege des Monats so bei euch macht, aber ich weiß, dass es Juror Thomas Hayo von Germany's Next Topmodel sein muss. Mehr Ähnlichkeit geht nicht. Überzeug dich selber, indem du nach Bildern googelst.

Liebe Grüße: Andreas Füllmann

Ja, jetzt wo du es sagst (und ich die Bildersuche von Mutter Google bemühte), fällt mir auch auf, dass unser Lars wie der Hayo ausschaut. Vorher kannte ich den Vog… äh… Mensch ja gar nicht. Ich mach mir jetzt aber auch ein wenig Sorgen, dass du den kennst. Ich hab mich immer gefragt, was das für Leute sind, die GnTM sehen. Hab ich jetzt die Antwort? Wie auch immer … Vielleicht sollte ich die Ähnlichkeit ausnutzen und unseren Lars mal mit in meine Stammkneipe schleppen – vorher noch etwas vor dem Eingang auf und ab laufen lassen. Wenn dann plötzlich jede Menge Frauen in dem Schuppen sind, dann muss ich neidlos zugeben, dass GnTM doch zu etwas gut ist und werde Fan der Sendung. Man könnte zu diesem Zweck den Lars auch kostengünstig als Frauenmagnet ausleihen. Bei Interesse mache ich ein Angebot und werde natürlich nur die übliche Vermittlungsgebühr von 60% einbehalten.

Ortsfrage

„warum weiß ich nicht so genau.“

Lieber Rainer,

ich weiß, dass du das Thema nicht unbedingt leiden kannst, doch meine eigene Erfahrung und vielfache Beobachtungen bei Freunden haben mir immer wieder das eine bestätigt: Du bist der unbestrittene König der Porzellanhausunterhaltungsliteratur! Da stinken selbst Smartphones ab! (Wortspiel nicht beabsichtigt) Allerdings kam mir bei der Lektüre der neusten PC Games eine sehr, sehr wichtige Frage in den Sinn: Wenn alle Welt unseren Leserbriefonkel auf dem Keramikstuhl mit Wasserspülung liest, was liest er eigentlich auf seinem? Das neuste Geländewagenmagazin? Den Duden? Oder absurde Warenhauskataloge angefüllt mit allerlei technischem Tand? Nach all den Jahren, in denen du mir so vortrefflich Gesellschaft auf dem einsamsten Ort der Welt geleistet hast, musste ich diese Frage einfach stellen, warum weiß ich aber auch nicht so genau.

Mit spülendem Gruß,Chris

Ich werde nie begreifen, was daran interessant sein soll, was andere so auf dem stillen Örtchen treiben, außer den üblichen Verrichtungen natürlich. Da du aber nicht der Einzige mit solch merkwürdigem Interesse bist, werde ich diese anrüchige Frage einmal (!) beantworten und danach ist das Thema quasi als heruntergespült zu betrachten. Ich war einer der Ersten, die sich damals das iPad gekauft haben. Aber da es mit dem Geist von Steve ausgeliefert wurde, stellte es, kurz nach Ablauf der Garantie, immer mehr Funktionen ein. Da ich es nicht entsorgen wollte (dazu war es schlicht zu teuer), und wohl auch um es zu demütigen, klebt es seither, dank doppelseitigem Klebeband, an der Wand meines stillen Örtchens, wo es, sehr zu meiner Verwunderung, auch klag- und problemlos seinen Dienst verrichtet. Ich finde es praktisch, dass ich mit Musik peinliche Geräusche übertönen kann, oder TV gucke, wenn es mal wieder etwas länger dauert. Das animalische Leiden bei einer Diarrhö wirkt etwas kultivierter, wenn man dabei Brahms hört. Und was, wenn man befürchtet, die Sitzung könnte zu lange dauern? Hier machte ich die Erfahrung, dass nichts schneller vom Thron treibt, als die handelsübliche Werbung auf gängigen Fernsehsendern (Fachwort = Prolovision). Wenn, was überaus selten der Fall ist, Frauen bei mir zu Gast sind, bin ich der Held, wenn ich schon vorher eine Live-Cam mit Blick auf Neuschwanstein oder einem karibischen Strand laufen lasse.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

The Third Thumb

Der „dritte Daumen“ ist die unnötigste Prothese der Welt. Dani Clode aus London entwickelte diese „Hilfe“ um Menschen mehr Handlungsfreiraum zu geben. Die Idee des zusätzlichen Daumens ist eh schon gewöhnungsbedürftig, aber richtig schräg wird es, wenn man sich vergegenwärtigt, dass das Ding eigentlich mit dem Fuß (!) gesteuert wird, indem man sich dort Sensoren, Sender und Akkus anschnallt. Das Signal wird via Bluetooth zum Daumen geschickt, welches er dann in mehr oder weniger sinnvolle Bewegungen umsetzt. Für Gitarristen, Stehgeiger, Hütchenspieler und professionelle Falschspieler ist dies womöglich eine durchaus sinnvolle Innovation …

https://tinyurl.com/ych9t7h4

Bildquelle: tinyurl.com/ych9t7h4

Im Ernst

„Man muss handeln“

Hallo Rainer,

ich wollte mich jetzt doch mal zu der Problematik von Herrn Fischer, Dir, Herrn Schütz oder auch mir äußern: Es bringt einfach nichts, sich immer wieder vorzunehmen, etwas gegen seine Wampe zu unternehmen. Man muss handeln. Das war bei mir auch ein steiniger Weg, bis der Pile of Shame weg war. Aber Radfahren, regelmäßiges Schwimmen und eine alternative Ernährung mit weniger Fett und Zucker haben geholfen. Ich hab hier mal eine Seite gefunden, die hilft: http://www.von_RR_gestichen.html.html

Klar, da lässt sich nicht alles durchhalten, aber kleine Schritte, sage ich immer, kleine Schritte machen Erfolge.

Alles Gute: Ernst

Wie schön, dass es dir gelungen ist, abzunehmen. Ich gratuliere dir von ganzem Herzen. Die E-Mail an mich zu senden, fand ich hingegen grenzwertig und fast ein wenig unverschämt. Ja, ich wiege zu viel, was ganz sicher daran liegt, dass ich zu viel esse. Falsch ist jedoch die Annahme, ich würde mich dessen schämen, und/oder diesen Umstand ändern wollen. Dazu esse ich einfach zu gerne. Nicht jeder ist automatisch willens, sich dem Trend der Selbstoptimierung anzuschließen. Mir sind perfekte Menschen (oder die, die zumindest so tun) unheimlich. Ich stehe zu meinen Schwächen, und in dem Fall zu meiner Wampe und möchte keinesfalls optimiert werden!

Tester

„bei ihnen arbeiten“

Hallo Pc Games

ich wollte Fragen ob ich bei ihnen arbeiten möchtet als Videospielertes-

ter irgentwas voher studiert haben muss, um bei ihnen zu arbeiten oder ob man einen hohen schulabschluss brauche, um bei ihnen zu arbeiten.

Mit Freundlichen Grüßen: Nik

Nachdem ich mental dein Buchstabenpuzzle ein wenig ordnete, konnte ich zumindest halbwegs den Sinn erahnen, obwohl ich dir natürlich nicht beantworten kann, ob du bei uns arbeiten möchtest. Ich will jetzt auch nicht weiter von hohen Schulabschlüssen schwadronieren, aber zumindest irgendeinen Schulabschluss sollte man schon haben, um bei uns anfangen zu können. Und nur nebenbei: Wir beschäftigen hier keine Spieletester. Alle unsere Tests machen unsere Redakteure. Und dafür ist verständlicherweise ein souveräner Umgang mit der deutschen Sprache unumgänglich. Aber ganz abgesehen davon wirst du mit solch einem Schreibstil weder bei uns, noch einer anderen Firma auf Interesse stoßen.

Bewerbung

„sehr, sehr verlockend“

Sehr geehrte Damen und Herren der Redaktion,

mein Name ist Niklas Brönner, ich lese die PC Games jetzt schon seit ein paar Jahren und bin auf der Suche nach einem Praktikumsplatz und der bei Ihnen ist sehr, sehr verlockend. Ich bin volljährig und habe auch mein Abitur erfolgreich bestanden, allerdings wohne ich nicht gerade nah an Fürth. Deshalb wollte ich fragen, ob es vielleicht eine Stelle gibt, die in Kehlheim oder nahe Konstanz gelegen ist. Ich würde mich über eine Antwort sehr freuen,

mit freundlichen Grüßen,

Niklas Brönner

Lieber Herr Brönner, unser Impressum, welches im Heft und auch online einsehbar ist, gibt doch eigentlich schon Auskunft darüber, dass der Redaktionsstandort in Fürth liegt. Wir sind ein zu kleiner Verlag, um Außenstellen zu unterhalten, obwohl ich Konstanz in dieser Beziehung eigentlich schon verlockend fände. Ein Fern-Praktikum ist auch nicht realisierbar, trotz Internet. Wer zu uns will, muss also schon zu uns kommen.

Schlaukopf des Monats

„ich hätte einen Gegenvorschlag“

Hallo Rainer,

da mußte ich schon ein bißchen schmunzeln: zwei Mal auf Deinen heiligen Seiten. Bedauerlicherweise übersteigt es meine Möglichkeiten bei euch vorbeizukommen und zu posieren, aber ich hätte einen Gegenvorschlag: Da ich die PCGames in letzter Zeit immer recht verspätet lese, so zwei Monate danach, habe ich keine Chance beim Photoraten mitzumachen. Ich würde mich über Krempel von Deinem Schreibtisch freuen, dann hat mein alter WC3-Clan einen Preis im Pott. Melde Dich bei mir, dann würde ich Dir meine Anschrift schicken. Zum ß: Mir ist klar, daß man dann möglicherweise als von gestern erscheint. Aber ich bin eben so gar nicht von der neuen Rechtschreibung überzeugt und schreibe da, wo ich kann, nach der alten. Meinungs- oder Gewissensfrage? Wer weiß. In jedem Fall denke ich darüber nach, mit den Anmerkungen aufzuhören, wenn es euch wirklich darum geht, zu schreiben, was ihr wollt. Man kann Menschen nur auf Fehler hinweisen -- umzudenken bleibt jedem einzelnen überlassen.

Alles Gute: Matthias

Da du einer der ganz eifrigen Schreiber von Leserbriefen bist, führe ich ab sofort den Sonderpreis für überdurchschnittliche Aktivität ein, dessen erster Preisträger du bist. Irgendeinen Plunder werde ich schon noch auftreiben. Zu deiner Ansicht bezüglich der Rechtschreibregeln kann ich leider nur den Kopf schütteln. Ich bin auch kein Freund dieser Reform, die so manch seltsame Blüten hervorbringt. Ich habe immer noch Zahnschmerzen, weil ich in die Tastatur gebissen habe, als ich lesen musste, dass unbedingt ein großes „ß“ eingeführt werden muss, welches auf keiner Tastatur vorhanden ist, in keiner anderen Sprache existiert und ohne das wir bislang auch sehr gut ausgekommen sind. Aber auch wenn diesbezüglich nicht alles sinnvoll erscheint, sollte man sich dennoch an die Regeln halten, weil man nicht gerade intelligenter wirkt, wenn man sich veralteter Normen bedient. Wer heute noch ein „sz“ für „ß“ benutzt, könnte unter Umständen ein wenig angestaubt wirken. Im Duden von 1895 fanden sich noch (um nur ganz wenig Beispiele zu nennen) Wortungetüme wie: Thal, Thräne, thun, Thür und Centimeter, die wohl auch Rechtschreibreformverweigerer nicht mehr nutzen würden. Sprache ändert sich. Ob es dir und mir passt, spielt keine Rolle.

Spamedy Reloaded

„dank modernster Drucktechnik“

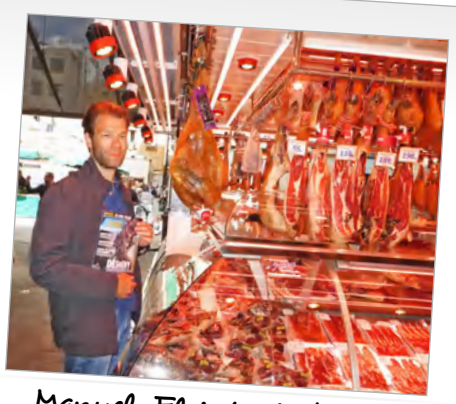
Lieber Freund,

wie versprochen also hier die schier unglaubliche Neuigkeit, auf die Sie so lange gewartet haben, die wir, dank modernster Drucktechnik, ganz und gar visuell (!) präsentieren dürfen. Seien Sie versichert, wir nicht scherzen, sondern ernst!

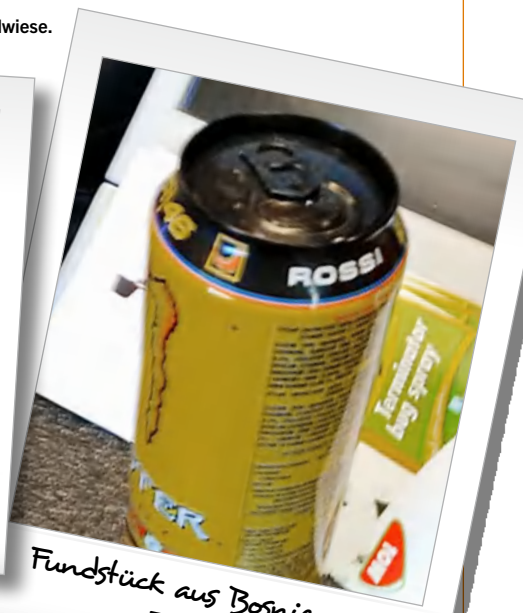
LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.

Trotz Hochzeitsreise hat Jens noch Zeit für die PC Games.



Manuel, Fleischeslust und Barcelona.



Fundstück aus Bosnien, von Thomas.

Rossis Speisekammer

Heute: Leberkas Bleu

Foto: Fotolia / © stockfotocz

Wir brauchen:

- 4 Scheiben Leberkäse (ca. fingerdick)
- 8 Scheiben gekochten Schinken
- 4 Scheiben Emmentaler
- ein Ei
- Semmelbrösel
- Mehl
- Öl
- etwas Milch

Wir belegen je eine Scheibe Leberkäse mit zwei Scheiben Schinken und einer Scheibe Käse. Darauf achten, dass nichts am Rand übersteht. Das rollen wir nun zusammen und fixieren es sicherheitshalber mit einem Zahnstocher. Den Inhalt vom Ei verquirlen wir mit etwas Milch, Pfeffer und Salz. Nun wenden wir die Rollen im Mehl, danach im Ei und zu guter Letzt in den Semmelbröseln. Jetzt müssen sie nur noch goldbraun ausgebacken werden. Am besten geht das natürlich in einer Fritteuse, aber man kann auch gut eine normale Pfanne dazu nehmen. Dann aber darauf achten, dass genug Öl darin ist – die Rollen sollten „schwimmen". Herausnehmen, abtropfen lassen – fertig.

Mir schmeckt Leberkas Bleu am besten als Beilage zu einem Salat.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Anzeige

Über 33% PREISVORTEIL + GESCHENK FREI HAUS!

oder

PC Games

Bequemer und schneller online abonnieren:
shop.pcgames.de
Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.pcgames.de/miniabo

shop.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002*
(* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunk); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: +49-911-99399098, Fax: +49-1805-8618002

Mini-Abo, Maxi-Vorteile!

3x PC Games testen + Super-Prämie

- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell

☐ Ja, ich möchte das Mini-Abo von PC Games Magazin + Gratis-Extra für nur € 9,90! 1472206

☐ Ja, ich möchte das Mini-Abo von PC Games Extended + Gratis-Extra für nur € 13,90! 1472207

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
☐ 70338834 oder ☐ 70327375

Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr.1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden Ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte die Magazin-Version zum Preis von nur € 51,-/12 Ausgaben (= € 4,25/Ausg.); Ausland: € 63,-/12 Ausgaben; Österreich: € 59,-/12 Ausgaben, die Extended-Version zum Preis von nur € 72,00/12 Ausgaben (= € 6,00/Ausg.); Ausland: € 84,00/12 Ausgaben; Österreich: € 79,20/12 Ausgaben, Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug ☐ Gegen Rechnung

Kreditinstitut: _____

IBAN: _____

BIC: _____

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich COMPUTEC MEDIA GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Goldgräberstimmung am Rechner!

Beim Wort Minenarbeit denke ich eigentlich an Bergwerke, enge Stollen und schweißtreibende Arbeit mit der Spitzhacke, bei der im Erfolgsfall Gold oder Silber zu Tage gefördert wird. Das ist mit Anstrengungen verbunden, daher wundert es nicht, dass die reale Minenarbeit wenig beliebt ist. Die virtuelle Variante hingegen ist gerade schwer angesagt, denn das Crypto Mining, also das Berechnen(lassen) von virtuellen Währungen, hat momentan Hochkonjunktur. Ethereum mit seiner Krypto-Währung Ether wirft die größten Erträge ab, wenn eine leistungsstarke Grafikkarte rechnet. Vor allem neuere Radeon-Chips glänzen hier mit großen Gewinnen und werden daher in Massen von den „Minern" gekauft. Was dem virtuellen Goldgräber recht ist, ärgert den PC-Spieler, denn im Juni/Juli waren die Lager leer gefegt und die Restposten hoffnungslos überteuert – selbst wir konnten aufgrund dieser Entwicklung keine optimale Empfehlung bei den PCs im Hardware-Einkaufsführer geben. Auf dem Gebrauchtmarkt, z.B. bei Ebay, sah es nicht besser aus. Da gehen jahrelang genutzte Radeon R9 290 für 300 Euro weg, die 390 und 390X teilweise für 350 Euro! Ähnlich sieht es bei den RX-Modellen aus. Damit hatte keiner gerechnet, dass eine Radeon sich tatsächlich zur Wertanlage entwickelt, mit der man so ganz nebenbei auch noch vortrefflich am PC spielen kann.

Günstige Notebooks getestet

Seite 102 Muss es immer teuer sein oder liefern auch Modelle unter 1.000 Euro eine akzeptable Leistung ab? Wir machen den Test.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.

Die PC-Games-Referenz-PCs

EINSTEIGER-PC

€ 779,-

Dank des Mining-Booms (Krypto-währung) fällt unsere GPU-Wahl mit der GTX 1050 Ti nicht ideal aus. Spielen könnt ihr mit der Karte aber trotz-dem – solange ihr nur die Full-HD-Auf-lösung auswählt.

DETAILREDUKTION NOTWENDIG

- In *Dirt 4* knackt ihr die **60 Fps-Marke** nur mit Detailreduktion (kein MSAA, Schattenqualität).
- Im Mehrspieler-Teil von *Battlefield 1* erzielt ihr in 1080p die **60 Fps** nur in der mittleren Detailstufe.
- Damit *Watch Dogs 2* in 1080p ruckelfrei läuft, müsst ihr sehr viele Grafikdetails reduzieren.

CPU

Hersteller/Modell: . . . . . AMD Ryzen 5 1400
. . . . . + Wraith Stealth (Boxed Kühler)
Kerne/Taktung: . . . . . 4c/8t/3,2 GHz (Turbo: 3,4 GHz)
Preis: . . . . . **160 Euro**

ALTERNATIVE

Aus Preis-Leistungs-Sicht, speziell bei der Spieleleistung, ist der **R5 1400** dank **vier regulärer** und **vier SMT-Kernen** Intels **Core i5-7400** (**4c/4t/3,0 GHz**, **Turbo: 3,5 GHz, 170 Euro**) über-legen. Wer über mehr Budget verfügt, dem sei der **R5 1500X** (**4c/8t/3,5 GHz, Turbo 3,7 GHz**) für **180 Euro** ans Herz gelegt.

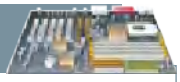
GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: . . . . . Asus GTX 1050 Ti Strix O4G
Chip-/Speichertakt: . . . . . 1.392 (1.506 Boost)/3.504 MHz
Speicher/Preis: . . . . . 4 Gigabyte GDDR5/**170 Euro**

ALTERNATIVE

Der Kauf einer Radeon-GPU, beispielsweise der **Sapphire RX 570 Pulse ITX** ist aktuell nicht zu empfehlen. Ende Juni erreichte der Boom um das **Erschaffen** (**Mining**) von **Kryp-towährungen** wie **Bitcoin** und **Ethereum** seinen vorläufigen Höhepunkt. Das hatte zur Folge, dass die **RX 470/570** nicht verfügbar ist oder nur zu überteuerten Preisen angeboten wird.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: . . . . . Asrock AB350M Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): µATX/Sockel AM4 (AMD B350)
Zahl Steckplätze/Preis: . . . . . 4x DDR4, PCI-E x16 3.0 (1), 2.0 (1), x1 2.0 (1) m.2 (1)/**79 Euro**

ALTERNATIVE

AM4-Platinen mit **X370**-Chipsatz sind immer noch teurer als die **B350**-Modelle. Wer lieber ein vollwertiges **ATX-Board** möchte, trifft mit dem **Asus Prime B350-Plus** (**95 Euro**) eine gute Wahl. Für den **Core i5-7400** benötigt ihr dagegen eine **So-ckel-1151**-Platine wie das **Asrock B150M Pro4S** für **70 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: . . . . G.Skill Ripjaws V
. . . . . F4-2400C15D-8GVR
Kapazität/Standard: . . . 2 x 4 Gigabyte/DDR4-2400
Timings/Preis: . . . . . 15-15-15-35/**63 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: . . . . . Samsung SSD 850 Evo
. . . . . Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: . . . . SATA3 6GB/s 250 GByte/
. . . . . 3.000 GByte
U/min/Preis: . . . . . –/7.200/**90 Euro**/**78 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Cooltek TG-01 (ein Seitenteil/Front aus Glas,
. . . . . 4 × 120-mm-Lüfter mitgeliefert)/**50 Euro**
Netzteil: . . Cougar GX-S 550, 550 W, 80+ Gold (**70 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSC0 (DVD-RW) (**19 Euro**) [**optional**]

SPEEDLINK FORTUS GAMING MOUSE: DRAHTLOSER SPIELSPASS?

Ihr Preis von 30 Euro macht Speedlinks Fortus Wire-less zu einer drahtlosen Maus für Einsteiger. Worauf müssen Spieler bei diesem Sparnager verzichten?

30 Euro sind ein echter Kampfpreis für eine drahtlose Spielermaus, da stellt sich die Frage, was die Kund-schaft von so einem Nager erwarten kann. Auf der Ha-benseite stehen eine Dpi-Umschalt- und zwei Seiten-tasten, ein gummiertes Scrollrad, eine vierfarbige, per Schieberegler deaktivierbare Beleuchtung sowie ein per LED bis maximal 2.400 Dpi abtastender optischer Sensor. Der 2,4-GHz-Nano-Empfänger, dessen gemes-sene Reichweite sechs Meter beträgt, wird zum Trans-port im Batteriefach verstaut – die beiden AAA-Batte-rien gehören löblicherweise zum Lieferumfang.

Obwohl Speedlink die Fortus als Spielermaus klas-sifiziert, fehlen ihr Features, auf die Gamer ungern verzichten. Das fängt damit an, dass für die Fortus keine Software existiert – dies verhindert nicht nur das händische Festlegen der vier Dpi-Stufen, es gibt auch keinen Profilspeicher, keine Makrofunktion oder Möglichkeit, die vorhandene Pfadbegradigung (Angle Snapping) auszuschalten. Eine Dpi-Rate von 2.400 Dpi ist für den High-Sense-Spieler, der seine Maus nur sehr wenig auf dem Pad bewegt, auch zu wenig.

Die Ergonomie der Speedlink Fortus geht dagegen in Ordnung. Ein Handschmeichler ist sie nicht und die beiden zu weit unten in der Daumenmulde platzierten Daumentasten machen sie für den Claw-Grip-Spie-ler nahezu unbenutzbar. Bei der Palm-Grip-Haltung jedoch sorgen die gummierte Oberschale sowie die Ablagen für den Ringfinger und kleinen Finger für eine gute Griffigkeit und nur geringe Ermüdung der Maus-hand bei langen Spiele-Sessions. Der Sensor – einen Hersteller gibt Speedlink nicht an – tastet präzise ab und eine durch die drahtlose Datenübertragung verur-sachte Latenz konnten wir ebenfalls nicht feststellen. Die Lift-Off-Distanz fällt mit 1,5 Millimeter für einen optischen Nager sogar erfreulich niedrig aus.

Für einen Spartipp lässt Speedlinks drahtlose Maus trotzdem zu viele Dinge vermissen, die viele PC-Spieler sehr schätzen. Die Abtastrate könnte bei UHD-Auflö-sungen problematisch werden. Eine Einsteiger-Emp-fehlung ist die mit **2,29** bewertete Speed Link Gaming Mouse Wireless aber definitiv auf jeden Fall.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

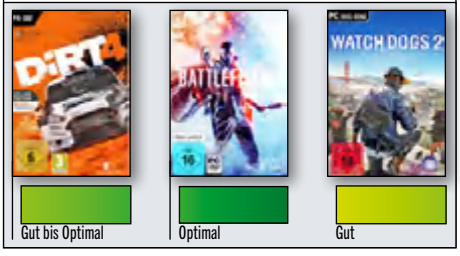
MITTELKLASSE-PC

€ 1.325,-

Auch beim Mittelklasse-PC schlägt der Mining-Boom zu, sodass für die GPU übermäßig viel Geld ausgegeben werden muss. Für die WQHD-Auflösung ist die gewählte GTX 1060/6G nicht immer leistungsstark genug.

WQHD IST NUR BEDINGT MÖGLICH

- *Dirt 4* fordert die GPU und die GTX 1060/6G erzielt in Full HD ohne Detailreduktion nur **51 Fps**.
- Bei *Battlefield 1* könnt ihr die volle Grafikpracht in Full HD (**87 Fps**) und WQHD (**63 Fps**) genießen.
- Dank GTX 1060/6G spielt ihr *Watch Dogs 2* mit vollen Details (Full HD: **49 Fps**/WQHD; **38 Fps**).



CPU

Hersteller/Modell: ..... AMD Ryzen 5 1600
..... + Wraith-Spire (Boxed-Kühler)
Kerne/Taktung: ..... 6c/12t/3,2 GHz (Turbo: 3,6 GHz)
Preis: ..... **209 Euro**

ALTERNATIVE

Der **R5 1600** bleibt der **Preis-Leistungs-Tipp** in der Mittelklasse und der **Core i5-7600K (3,8 GHz/Turbo 4,2 GHz/4c/4t, 215 Euro)** muss sich bei der Kernzahl und Performance hinten anstellen. Reicht euch die Leistung des **R5 1600** nicht, ist der **R5 1600X (3,6 GHz/Turbo 4,1 GHz/6c/12t, 245 Euro)** eine Alternative.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ..... Zotac GTX 1060 AMP!
Chip-/Speichertakt: .....1.556 (1.771 Boost)/4.007 MHz
Speicher/Preis: .....6 Gigabyte GDDR5/**319 Euro**

ALTERNATIVE

Hier schlägt der Mining-Boom erneut zu und Radeon-Karten, speziell die **RX 480/580** sind gar nicht oder nur zu Mondpreisen erhältlich. Bei **Nvidia-GPUs** sieht der Fall nicht anders aus, hier sind die **GTX 1070** und **GTX 1060/6G** bei den Minern besonders beliebte Karten. Der Preis der empfohlenen **Zotac GTX 1060 AMP!** ist beispielsweise von **288** auf **320 Euro** gestiegen.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ..... Asrock X370 Killer SLI
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (AMD X370)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2)
..... 2.0 x1 (4), m.2 (1)/**150 Euro**

ALTERNATIVE

Sockel-AM4-Boards mit **AMD X370**-Chip sind mittlerweile bezahlbar geworden, wer seiner Ryzen-CPU dagegen eine **AMD-B350-Platine** spendiert, kann mehr als **50 Euro** sparen. Für den **Core i5-7600K** wird im Gegenzug ein **Sockel-1151**-Board wie das **Asrock Z170 Gaming K4** für **114 Euro** benötigt.

RAM

Hersteller/Modell: ....Kingston Hyperx Fury
.....(HX424C15FBK2/16)
Kapazität/Standard:...2 x 8 Gigabyte/DDR4-2400
Timings/Preis: .....15-15-15-35/**135 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Sharkoon DG7000-G (Seitenfenster aus Glas, ... 3 × 140-mm-Lüfter mitgeliefert)/**67 Euro**
Netzteil: .. Cooler Master V550, 550 Watt, vollmodular ..... Kabelmanagement, 80+ Gold (**96 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSC0 (DVD-RW) (**19 Euro**) [**optional**]

SSD/HDD

Hersteller/Modell: .....Samsung SSD 850 Evo, Hitachi
..... Deskstar (HDS724040ALE640)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GB
U/min/Preis: .....–/5.400/**153 Euro**/**177 Euro**

SHARKOON DG7000-G: AUFFÄLLIG GESTALTET, DURCHDACHT AUSGESTATTET UND GÜNSTIG

Mit dem DG7000-G beweist Sharkoon erneut, dass ein akzeptabel ausgestatteter Midi-Tower mit einer guten Kühlung auch für weniger als 100 Euro zu haben ist.

Wer für ein gutes mittelgroßes Gehäuse weniger als 100 Euro ausgeben will, ist beim Hersteller Sharkoon genau richtig. Obwohl für das DG7000-G nur **70 Euro** fällig werden, kann man sich weder über die Zahl der Lüfterplätze (Deckel: 1 × 140/120 mm, Front: 2 × 140 mm, Heck: 1 × 140 mm) noch über die Montagemöglichkeiten für Laufwerke (2 × 5,25 oder 1 × 5,25 und 1 × 3,5 Zoll, 3 × 3,5/2,5 Zoll, 2 × 2,5 Zoll) beschweren. Wie bei vielen Gehäusen findet man auch hier im blau lackierten Innenraum (46,1 Liter) eine Netzteilkammer, in die der Kombi-Käfig für drei 3,5/2,5-Zoll-Laufwerke eingebaut ist. Zusätzlich zu den zwei SSD-Halterungen auf der Rückseite des Mainboard-Trays kann man einen Einschub der zwei 5,25-Zoll-Laufwerksbefestigungen für eine 3,5-Zoll-HD nutzen. Mit drei blau beleuchteten Propellern fällt die Lüfterbestückung ab Werk gut bis sehr gut aus. Wer lieber auf die Kühleigenschaften von Wasser setzt, kann einen 280-mm-Radiator mit einer Gesamtbauhöhe von bis zu 5,7 cm inklusive Lüfter in der Front des Gehäuses nutzen.

Das Lüftertrio des mit **2,60** getesteten DG7000-G macht einen akzeptablen Job und kühlt die CPU auf 72 °C sowie die GPU auf 70 °C (Innenraum: 32,6 °C), wobei der Grafikkartenlüfter nur mit 2060 U/min rotiert. Die dabei entstehende Lautheit von 1,9/1,8 Sone kann als hörbar, jedoch noch nicht als störend bewertet werden.

▲ Beim DG7000-G stimmt nicht nur der Preis. Auch die Kühlleistung und Ausstattung sind für ein 70-Euro-Gehäuse top.

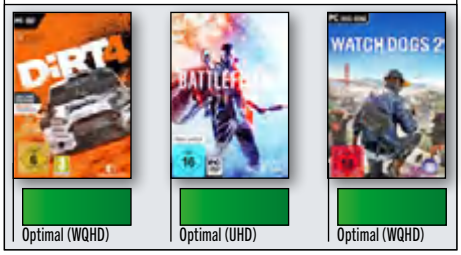
HIGH-END-PC

€ 2.040,-

Mit der WQHD-Auflösung in aktuellen Titeln sollte die GTX 1080 keine Schwierigkeiten haben. Bei 3.840 x 2.160 Pixeln (UHD) geht aber auch der Oberklassekarte oft die Puste aus.

GTX 1080: FÜR WQHD OPTIMAL

- *Dirt 4* läuft dank der GTX 1080 in der WQHD-Auflösung (2.560 x 1.440 Pixel) mit **65 Fps**.
- Bei *Battlefield 1* dürft ihr sogar die UHD-Auflösung auswählen. Der Titel läuft hier noch mit **63 Fps**.
- Die GTX 1080 garantiert bei *Watch Dogs 2* ruckelfreien Spielspaß in WQHD mit **63 Fps**.



Optimal (WQHD) | Optimal (UHD) | Optimal (WQHD)

CPU

Hersteller/Modell: ..... Ryzen 7 1700 + Scythe Fuma
Kerne/Taktung: ..... 8c/16t/3,0 GHz (Turbo 3,7 GHz)
Preis: ..... **302 Euro** + **45 Euro**

ALTERNATIVE

Der **R7 1700 ist** ein **Achtkerner**, der zusätzlich auf **acht HT-Kerne** zugreift. Die Intel-Alternative, der **Core i7-7700K** (**331 Euro**), verfügt nur über **vier reguläre** und **vier HT-Rechenzentralen**. Bei der Spiele-Performance und weitestgehend auch bei Anwendungsbenchmarks liegen beide gleichauf.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ..... Gainward GTX 1080 Phoenix
Chip-/Speichertakt: .....1.607 (1.911 Boost)/2.630 MHz
Speicher/Preis: .....8 GDDR5/**570 Euro**

ALTERNATIVE

Da die **GTX 1070** völlig **überteuert** ist, empfehlen wir die **GTX 1080**. Mit der **Radeon Vega Frontier Edition Air/Liquid** (**1.199/1.749 Euro**) hat **AMD** wieder eine **High-End-GPU** im Programm, die jedoch kaum ein Händler im Sortiment führt.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ..... Gigabyte GA-AX370-Gaming 5
Formfaktor/Sockel (Chipsatz):. ATX/Sockel AM4 (AMD X370)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), PCI-E 2.0 x16 (1), PCI-E 2.0 x1 (3), m.2 (1)/**197 Euro**

ALTERNATIVE

Wer den **Core i7-7700K** dem **R7 1700** vorzieht, benötigt eine **Sockel-1151-Platine**. Unser Tipp wäre das **Gigabyte GA-AX370-Gaming 5** mit **Intel Z270-Chip** für **151 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: ....Kingston Hyperx Fury
.....(HX424C15FBK2/16)
Kapazität/Standard:...2 x 8 Gigabyte/DDR4-2400
Timings/Preis: .....15-15-15-35/**135 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: .....Toshiba OCZ RD400 (M.2,PCI-E 3.0 x4/Toshiba N300
Anschluss/Kapazität: ...512 GByte/8.000 GByte
U/min/Preis: .....–/7.200/**256 Euro/259 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. LC-Power Gaming 986B (beide Seitenteile aus .....Glas), 2 × 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**97 Euro**)
Netzteil: .. Seasonic Platinum 760W, 80+ Platin (**160 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSC0 (DVD-RW) (**19 Euro**) [**optional**]

KINGSTON HYPER X FURY IM TEST: KOMPAKT, GÜNSTIG UND GUT?

Mittlerweile laufen viele Spiele erst mit 16 Gigabyte Hauptspeicher wirklich rund. Daher spendieren wir dem High End PC mit dem Kingston Hyper-X-Fury-Kit ein relativ günstiges Riegelpaar mit Tuning-Reserven.

Bei dem Speicherset mit der Produktnummer HX424C15FB2K2/16 handelt es sich um zwei Riegel mit einer Kapazität von je 8 Gigabyte. Wie bei der Fury-Produktreihe üblich ist ein kompakter Kühlkörper verbaut: Die Modulhöhe von 3,4 cm liegt nicht einmal 3 Millimeter über dem Standard für DDR4-RAM.

Die Sticks sind für DDR4-2400 bei den Timings 15-15-15-35 und 1,20 Volt ausgelegt, was im SPD-EEPROM zusätzlich als XM-Profil hinterlegt ist. Unter der Haube stecken die SK-Hynix-Chips H5AN8G8N-MFR-TFC, eine typische Wahl für ein Kit mit diesen Eckdaten. Die Bausteine sitzen nur auf einer Seite der Platine, die Riegel sind also single-sided. Der interne Aufbau ist single-ranked. Gegenüber einem Dual-Rank-Kit ist die Leistung bei gleichem Takt niedriger, das Tuning-Potenzial aber tendenziell besser. Im Temperaturtest bei 1,35 Volt erreichen wir eher warme 40,2 °C, in unseren RAM-Benchmarks Aida64 und 7-Zip liefert das Kit die erwarteten unspektakulären Ergebnisse.

Für mehr Leistung empfiehlt sich manuelles Tuning, denn in dem Riegelpaar schlummern große Reserven. Dies zeigt bereits der Undervolting-Test, den die Riegel mit Standardeinstellungen bei 1,00 Volt absolvieren – weniger lässt sich mit dem Asus Maximus IX Code (Hauptplatine) nicht einstellen. Wir betreiben mit 1,20 Volt Latenz-Tuning bei drei Taktstufen und erreichen 11-11-11-33 bei DDR4-2133, 12-12-12-36 bei DDR4-2400 und 14-14-14-42 bei DDR4-2666. Mit 1,35 Volt zeigen die Riegel auch keine Auffälligkeiten mit 14-15-15-45 bei DDR4-3000 und 15-16-16-48 bei DDR4-3333. Ein stabiler DDR4-3600-Betrieb ist bei dieser Spannung allerdings nicht möglich. Insgesamt bietet das mit **2,57** bewertete Kit mit den zurückhaltenden Eckdaten große Tuning-Reserven und ist dabei mit 140 Euro recht günstig.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

Komplett-PC für Spieler

PC Games ALTERNATE
bequem online

PC-Games-PC Pentium-Edition

Anzeige

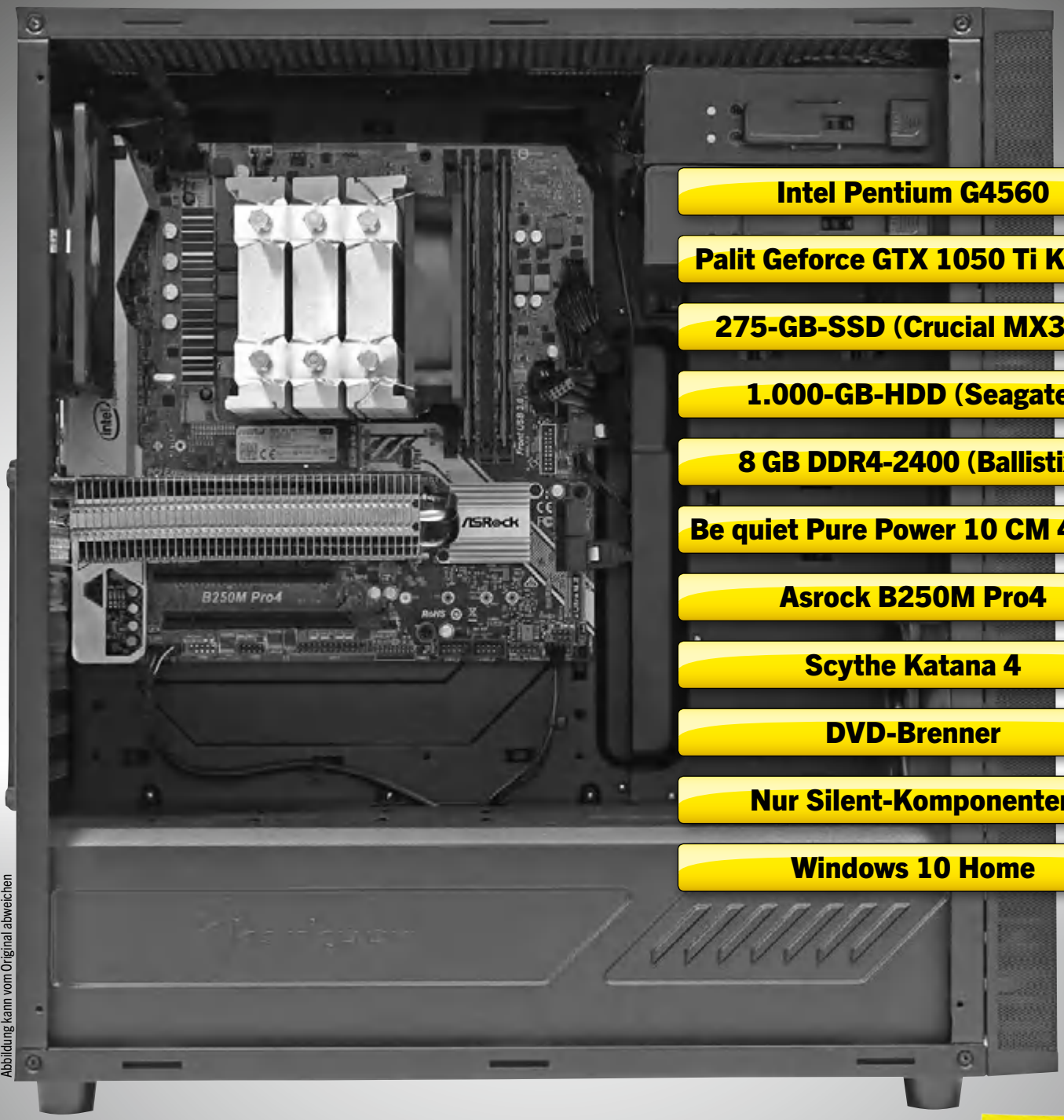


Abbildung kann vom Original abweichen

- Intel Pentium G4560
- Palit Geforce GTX 1050 Ti KalmX
- 275-GB-SSD (Crucial MX300)
- 1.000-GB-HDD (Seagate)
- 8 GB DDR4-2400 (Ballistix)
- Be quiet Pure Power 10 CM 400W
- Asrock B250M Pro4
- Scythe Katana 4
- DVD-Brenner
- Nur Silent-Komponenten
- Windows 10 Home

PC-GAMES-PC PENTIUM-EDITION

Den neuen PC-Games-PC könnte man auch als Silent-PC bezeichnen, denn dank der passiv gekühlten Geforce GTX 1050 Ti ist der PC sowohl unter 2D- als auch 3D-Anwendungen mit 21 dB(A) bzw. 0,2 Sone nahezu lautlos. Der G4560 verfügt über zwei CPU-Kerne und ist der erste aktuelle Pentium-Prozessor mit Hyperthreading-Unterstützung für vier logische Kerne. Der Stromverbrauch liegt bei nur 29 bis 105 Watt.

€ 849,-*

* Preiserfassung und Produktdaten vom 26.06.2017, unter www.pcgames.de/alternate finden Sie stets den aktuellen Preis.

QR-Code scannen und bestellen!

Jetzt bestellen unter: www.pcgames.de/alternate

Von der Leine gelassen!

Von: Frank Stöwer

Drahtlose Mäuse haben sich im Spieleeinsatz bewährt und bieten dieselbe Abtastleistung wie ihre verdrahteten Kollegen. Wir zitieren vier Modelle zum Vergleichstest.

Obwohl drahtlose Mäuse seit der Veröffentlichung der Neuauflage der Razer Mamba (2015) und spätestens nach dem Marktstart der Logitech G900 Chaos Spectrum eine Renaissance erlebten, waren PC-Spieler lange skeptisch, wenn es um den Einsatz von kabellosen Nagern geht. Was im Büro für wenig Kabelsalat sorgt, könne sich laut der Zweifler bei sehr schnellen Mausbewegungen als negativ herausstellen und zu einer spürbaren Verzögerung führen. Um dieses Vorurteil zu entkräften, führten die Kollegen der PC Games Hardware unter https://goo.gl/WPBBmu einen Leistungsvergleich mit der drahtlosen und verdrahteten Variante der Logitech G403 Prodigy durch, bei dem der G403 Wireless dieselbe präzise und latenzfreie Abtastung wie dem verdrahteten Pendant bescheinigt wurde.

Mittlerweile hat die Auswahl an kabellosen Spielermäusen stetig zugenommen. Mit der G900 und G403 hat Logitech bereits zwei drahtlose Mäuse im Portfolio, dazu kommt mit der Razer Lancehead ein brandneues Modell, das gerade erst auf den Markt gekommen ist. Somit deckt unser Vergleichstest die meisten aktuell erhältlichen Modelle ab und hilft euch bei der Suche nach dem perfekten Spielpartner mit kabelloser Freiheit.

RAZER LANCEHEAD: Razers erster kabelloser Handschmeichler ohne Synapse-Zwang. Die Ausstattung, die Razer der Lancehead zum Marktstart mitgibt, fällt weniger umfangreich aus als bei der in der Ausgabe 06/17 im Hardware-Einkaufsführer (S. 106) mit einer Note von 1,22 als Referenz ausgerufenen Roccat Leadr. Die für Rechts- und Linkshänder geeignete Lancehead verfügt über zwei Dpi-Umschalter sowie zusätzliche Seitentasten. Je zwei frei programmierbare Extraknöpfe mit definiertem Druckpunkt befinden sich oberhalb der mit einer griffigen Gummierung bestückten Seitenteile – eine übliche Tastenanordnung für einen achsensymmetrischen Nager. Dazu kommt die RGB-Beleuchtung, deren fünf Lichteffekte für jedes einzelne Element (Scrollrad/SeitenstreifenLogo) mit der bald erscheinenden Synapse-3-Beta-Software sehr einfach festgelegt werden können – das gilt auch für die Profilverwaltung und die Makroprogrammierung. Die wichtigste Neuerung von Razers Synapse 3 (Beta): Die in der Lancehead gespeicherten Einstellungen lassen sich an einem PC ohne Synapse oder Internetzgang abrufen.

Bei der Ausstattung im Hintertreffen, ist die Lancehead bei der Leistung noch einen Tick besser als die Leadr. Der 5G-Sensor – vermutlich ein modifizierter Philips Twin-Eye – tastet den Untergrund per Laser ab und ist nicht zuletzt wegen der vorhandenen Untergrundkalibrierung genauso präzise wie Roccats optische (IR-LED) Owl-Eye-Variante. Latenzen sind ebenfalls nicht vorhanden und selbst bei 16.000 Dpi erlaubt die Lancehead sehr flotte Bewegungen bei voller Kontrolle. Mit unter 1 mm fällt auch die Lift-Off-Distanz sehr gering aus.

LOGITECH G900 CHAOS SPECTRUM: Drahtloser Premium-Nager mit speziellen Extras und attraktivem Preis. Das Hauptausstattungsmerkmal der rund ein Jahr vor der G403 erschienenen G900 Chaos Spectrum sind ihre modularen Seitentasten. Zusätzlich zu den beiden Dpi-Umschaltern (fünf Stufen möglich) und dem Knopf zum Deaktivieren der nicht definiert genug ausfallenden Scrollrad-Rasterung lassen sich vier weitere Seitentasten (G-Tasten, je zwei achsensymmetrisch) anbringen. Die RGB-Beleuchtung fällt dezent aus, es stehen lediglich ein Farbwechsel- und ein Atmungseffekt für die Dpi-Umschalter und das Hecklogo bereit. Die Festlegung der Beleuchtung, die Verwaltung der fünf Profile und die Aufzeichnung von Makros erfolgt mit der anwenderfreundlichen Logitech-G-Software. Ein Speicher in der mithilfe des USB-Ladekabels auch verdrahtet nutzbaren G900 nimmt alle Einstellungen auf. Zur weiteren Ausstattung gehören die 1.000 Hz Polling Rate sowie ein USB-auf-USB-A-Adapter für den 2,4-Hz-Nano-Empfänger.

Obwohl die Seitenteile nur über eine Struktur verfügen und nicht gummiert sind, fehlt es der für Rechts- und Linkshänder geeigneten G900 nicht an Griffigkeit. Ihr Korpus und die ausgeprägten Griffmulden garantieren ermüdungs- und verspannungsfreie Mausbewegungen unabhängig vom bevorzugten Griffstil. Der optische LED-Sensor, ein überarbeiteter Pixart PMW3366, gibt sich trotz drahtloser Betriebsweise keine Blöße und setzt selbst

Logitechs G403 Prodigy Wireless nimmt per 2,4-GHz-Nano-Empfänger (USB-auf-USB-A-Adapter mitgeliefert) mit dem PC Kontakt auf. Der Akku im Inneren wir per USB-Kabel geladen.

Das Alleinstellungsmerkmal der G900 sind ihre wechselbaren Seitentasten. Wie die G403 Prodigy Wireless kommuniziert auch die G900 per USB-Mini-Empfänger mit dem PC.

bei Maximalabtastung von 12.000 jede noch so kleine Bewegung blitzschnell, punktgenau und mit einer geringen Hubhöhe um, ohne dass Latenzen zu spüren sind.

RAZER MAMBA 2015: Gelungene, aber nicht günstige Neuauflage mit modifizierbarem Tastendruck. Razer hat die von Spielern sehr geschätzte Mamba in zwei Varianten neu aufgelegt: das Kabelmodell, die Razer Mamba TE, sowie die hier getestete drahtlose Mamba 2015, die mit dem 5G-Lasersensor, ihren sieben Tasten sowie ihrer RGB-Beleuchtung über dieselbe Ausstattung wie das verdrahtete Pendant verfügt. Die Besonderheit bei der Mamba 2015, deren Empfänger gleichzeitig als Ladestation für den Akku im Inneren der 125 g leichten Maus fungiert, ist die von Razer entwickelte Adjustable-Click-Force-Technologie. Diese ermöglicht es, den Auslösedruck der beiden Haupttasten zu modifizieren. Dieses Alleinstellungsmerkmal ist sehr nützlich, denn so kann der Spieler selbst bestimmen, wie hoch der Widerstand respektive wie hart/weich der Druckpunkt der Haupttasten sein soll.

Im Vergleich mit der Ur-Mamba verfügt die 2015er-Variante über einen hinter dem Scrollrad besser erreichbar platzierten Dpi-Umschalter sowie die geänderten Seitenpartien, die nun mit einer großflächigen und griffigen Gummischicht mit Struktur versehen sind. Die mit einem Profilspeicher bestückte Mamba 2015 liegt gerade beim Palm-Grip noch geschmeidiger in der Hand als die erste Mamba-Version. Wie bei der Lancehead beinhaltet die Software Optionen zur Minimierung der Lift-Off-Distanz (Sensorabstand) und Oberflächenkalibrierung. In Kombination mit dem 5G-Lasersensor (maximal 16.000 Dpi) sorgt das für eine sehr präzise und verzögerungsfreie Abtastung.

LOGITECH G403 PRODIGY WIRELESS: Ergonomischer Spartipp für Spieler und Office-Nutzer. Logitechs Zielsetzung, mit der drahtlosen G403 Prodigy eine Synthese aus einer Office- und einer Spielermaus anzubieten, erkennt man an der Ausstattung. Neben einem Dpi-Umschalter hinter dem Scrollrad bietet die G403 Prodigy nur noch zwei Daumentasten. Die RGB-Beleuchtung am Heck lässt sich per Software ausschalten. Für ein Profil inklusive aller Einstellungen und Makros, die per Logitech-Gaming-Software einfach programmiert werden können, steht ein interner Speicher bereit. Auf der Unterseite befindet sich das Fach für das Gewichtssystem. Hier kann man das Gesamtgewicht um 10 Gramm auf 127 Gramm erhöhen. Zur weiteren Ausstattung des Spar-Tipps gehört ein 1,80 m langes USB-Kabel sowie ein USB-auf-USB-A-Adapter für den Nano-Empfänger.

Da sich Logitech bei der Formgebung vom ergonomischen Klassiker MX518 inspirieren lässt, liegt auch die G403 Prodigy Wireless optimal in der Hand. Lange Finger ragen jedoch über die Haupttasten hinaus. Für eine sehr gute Griffigkeit sorgen die beiden gummierten Griffmulden. Der optische Sensor (Pixart PMW3366), leistet sich auch bei maximaler Abtastrate von 12.000 Dpi keine Schwächen. Die Lift-Off-Distanz fällt mit ca. 1 mm für Nager mit einer LED-Abtastung sehr niedrig aus und die Software hält zusätzliche Optionen bereit, um die Pfadbegradigung zu deaktivieren und die Abtastung auf Untergründe zu optimieren. ❑

Der 2,4-GHz-Nano-Empfänger, mit dem die Razer Lancehead zum PC Kontakt aufnimmt, lässt sich praktisch in einem Fach verstauen.

FAZIT

Drahtlose Mäuse

Alle getesteten Drahtlos-Nager sind nicht zuletzt dank ihrer Abtastleistung und Ergonomie empfehlenswert. Unterschiede, die sich in der Note niederschlagen, gibt es vor allem bei der Ausstattung und den Eigenschaften. So liegt es letztlich am Käufer, ob er sich für ein günstiges Modell (Logitech G403/G900) oder für ein teureres Top-Modell entscheidet.

DRAHTLOSE SPIELERMÄUSE

Auszug aus Testtabelle mit 24 Wertungskriterien

Produkt	Lancehead	G900 Chaos Spectrum	Mamba 2015	G403 Prodigy Wireless
Hersteller/Vertrieb (Webseite)	Razer (www.razerzone.com)	Logitech (www.logitech.de)	Razer (www.razerzone.com)	Logitech (www.logitech.de)
Preis/Preis-Leistung	Ca. 150,- Euro/noch befriedigend	Ca. 110,- Euro/gut+	Ca. 140,- Euro/ausreichend	Ca. 80,- Euro/noch sehr gut
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1615980	www.pcgh.de/preis/1414931	www.pcgh.de/preis/1310490	www.pcgh.de/preis/1503381
Bauart/Anschluss	Drahtlos/USB-Kabel (Akku laden/Verlängerung Empfänger)	Drahtlos/USB-Kabel (Akku laden/Verlängerung Empfänger)	Drahtlose Maus/USB-Anschluss für Ladestation und Kabelbetrieb	Drahtlos/USB-Kabel (Akku laden/Verlängerung Empfänger)
Empfohlener Spielstil	Low-, Mid- und High-Sense	Low-, Mid- und High-Sense	Low- und Mid-Sense	Low-, Mid- und High-Sense
Ausstattung:	1,83	1,68	1,65	1,78
Abtastung/Lasertyp	Optisch (Laser)/5G-Sensor (Philips Twin Eye?)	Optisch (LED)/Überarbeiteter Pixart PMW3366	Optisch (Laser)/5G-Sensor, Philips Twin Eye?	Optisch (IR-LED)/Pixart PMW 3366
Anzahl Tasten	8 + Scrollrad	6, 8 oder 10 (individuell) + Vier-Wege-Scrollrad	6 + Scrollrad	5 + Scrollrad
Max. Auflösung	16.000 Dpi (+ Untergrundkalibrierung)	12.000 Dpi (+ Untergrundkalibrierung)	16.000 Dpi (+ Untergrundkalibrierung)	12.000 Dpi (+ Untergrundkalibrierung)
Kabellänge	210 cm (Akku-Laden/verdrahteter Betrieb)	170 cm (Akku-Laden/verdrahteter Betrieb)	Anschlusskabel Station/Kabel für den verdrahteten Betrieb mit 210 cm Länge	Ca. 180 cm (Akku-Laden/verdrahteter Betrieb)
Sonderausstattung	Drahtlos, Dpi-Umschaltung (fünf Stufen, 100-Dpi-Schritte), ARM-CPU (Untergrundkalibrierung/Hubhöhe), alle Tasten frei programmierbar, Makrofunktion mit Speicher, Profilspeicher (fünf Profile), RGB-Beleuchtung (fünf Modi für Scrollrad, Logo und beide Seitenteile), 1.000 Hz Polling Rate, Verlängerungskabel für den Nano-Empfänger	Drahtlos, sechs programmierbare Sondertasten, Anzahl Sondertasten frei konfigurierbar, Dpi-Umschaltung (fünf Stufen), Makrofunktion (mit Speicher), Profilspeicherung, RGB-Beleuchtung (ein Farbwechsel- und ein Atmungseffekt für Dpi-Schalter und Hecklogo, Effekte nicht separat einstellbar), 1.000 Hz Polling Rate, Scrollrad-Rasterung deaktivierbar	Dpi-Umschaltung (fünf Stufen, 1-Dpi-Schritte), Adjustable-Click-Force-Technologie zur Anpassung des Auslösedrucks, ARM-CPU, alle Tasten frei programmierbar, Makrofunktion, Profilspeicher, RGB-Beleuchtung (fünf Modi für Scrollrad, Logo und Seitenteil), 1.000 Hz Polling Rate	Dpi-Umschaltung (fünf Stufen, 50-Dpi-Schritte), alle Tasten frei programmierbar, ARM-CPU für Untergrundkalibrierung (Angle-Snapping/Oberflächentunig), Makrofunktion, Onboard-Speicher für Makros und Profile, RGB-Beleuchtung mit zwei Effekten (Logo am Heck und Scrollrad), 1.000 Hz Polling Rate, Mikro-USB-Adapter für das Ladekabel
Eigenschaften:	1,38	1,65	1,60	1,83
Geeignet für/Gewicht/Verarbeitung	Rechts- und Linkshänder/111 g/sehr gut	Links- und Rechtshänder/107 g/sehr gut	Rechtshänder/125 g/sehr gut	Rechtshänder/107 g + 10 g/sehr gut
Druckpunkte Haupt-/Sondertasten	Sehr gut/gut bis sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut (Druckkraft anpassbar)/gut bis sehr gut	Sehr gut/gut bis sehr gut
Druckpunkt/Rasterung Scrollrad	Gut bis sehr gut/gut bis sehr gut	Gut/befriedigend bis gut	Gut/gut bis sehr gut	Gut/befriedigend
Funktionsumfang und Features Software	Gut bis sehr gut (Online-Software)/Lift-Off-Distanz verstellbar, Untergrundkalibrierung, keine Option für Angle-Snapping	Gut/Untergrundkalibrierung aber Lift-Off-Distanz/Angle-Snapping nicht einstellbar	Gut bis sehr gut (Online-Software)/Lift-Off-Distanz verstellbar, Untergrundkalibrierung, keine Option für Angle-Snapping	Gut bis sehr gut/Untergrundkalibrierung, Angle-Snapping einstellbar/keine Option für die Lift-Off-Distanz
Leistung:	1,06	1,11	1,16	1,18
Ergonomie	Sehr gut (alle Griffstile)	Sehr gut (alle Griffstile)	Sehr gut (alle Griffstile)	Sehr gut (alle Griffstile)
Präzision/1.000 Hz Polling Rate	Sehr gut/ja, per Software	Sehr gut/ja, per Software	Sehr gut/ja, per Software	Sehr gut/ja, per Software
Gleiteigenschaften	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut
Abtastverhalten/Lift-Off-Distanz	Sehr gut/sehr niedrig: unter 1 mm	Sehr gut/sehr niedrig: ca. 1 mm	Sehr gut/niedrig: ca. 1 mm	Sehr gut/niedrig: ca. 1,5 mm
FAZIT	⊕ Ergonomie für beide Griffstile ⊕ Lift-Off-Distanz unter 1 Millimeter ⊕ Hybrid-Speicher (Synapse-Cloud + Maus)	⊕ Ausstattung, u. a. modulare Seitentasten ⊕ Abtastverhalten/geringe Lift-Off-Distanz ⊕ Druckpunkt Haupttasten und Akkulaufzeit	⊕ Druckpunkt Haupttasten variabel einstellbar ⊕ Abtastverhalten (Möglichkeiten in der Software) ⊕ Ergonomie/gummierte Griffmulden	⊕ Leistung Sensor, latenzfrei trotz drahtlos ⊕ Druckpunkt Haupttasten/Umfang Software ⊖ Rasterung des Scrollrads nicht definiert
	Wertung: **1,27**	Wertung: **1,33**	Wertung: **1,37**	Wertung: **1,43**

Leistungs-Limbo

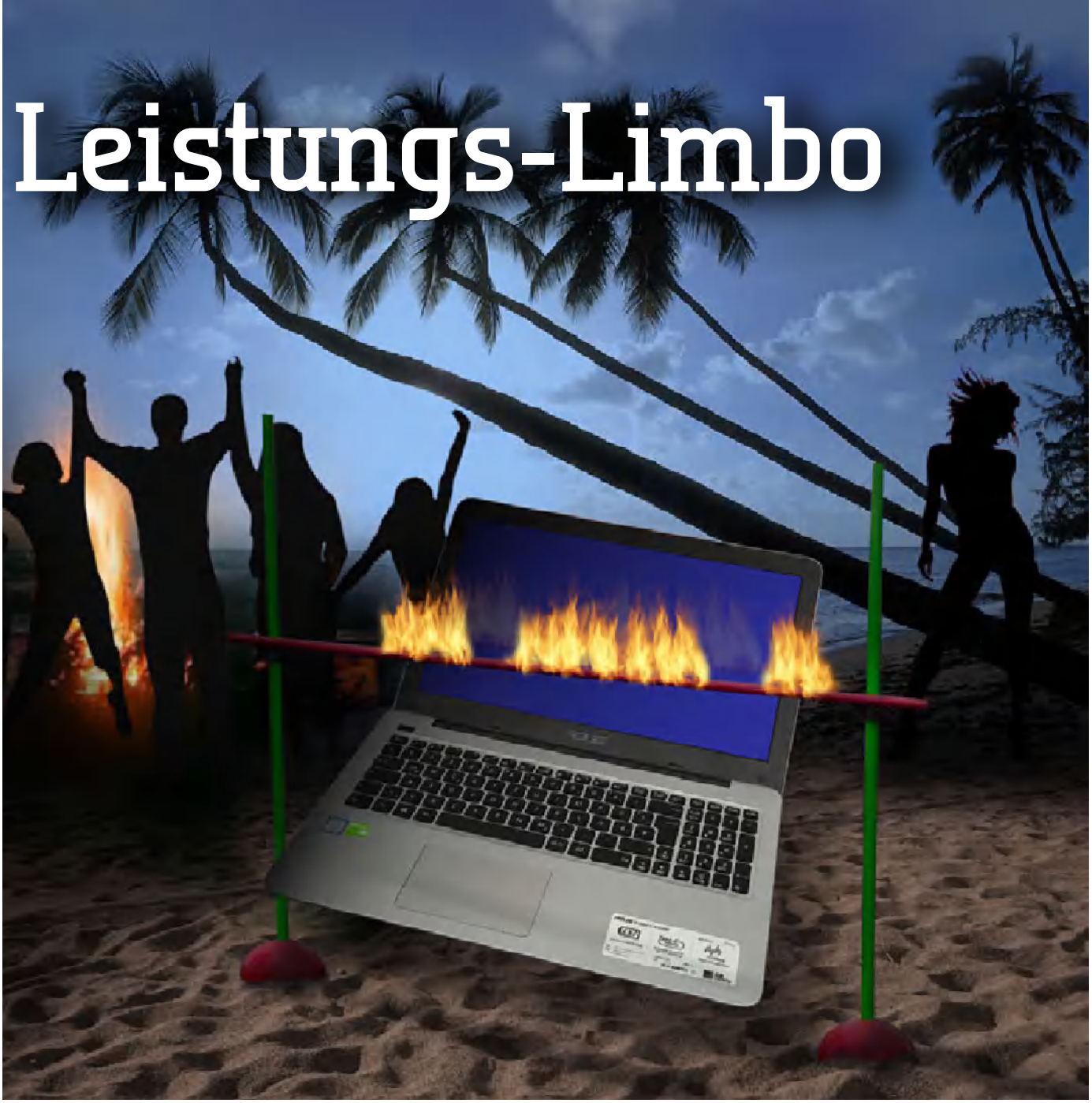


Bild: MEV, Pixabay

Gaming-Modelle sind bei Notebooks eine kleine und teure Nische. In diesem Test wagen wir uns in Preisregionen unter 1.000 Euro und klopfen dort die Spieleleistung ab.

Von: Manuel Christa

Muss es immer teuer sein? Wer ein zeitgemäßes Gaming-Notebook anschaffen möchte, muss mindestens einen Tausender hinblättern – wenn nicht gar zwei, falls aktuelle Triple-A-Spiele in voller Grafikpracht flüssig wiedergegeben werden sollen. Ein Gaming-Notebook kann aber auch gut und gerne bis 3.000 Euro kosten. Mit diesen Dimensionen dürft ihr kalkulieren, wenn nicht nur die Rechenleistung passen soll, sondern auch der Rest der Ausstattung – also etwa Sound, Bildschirm, Tastatur, Anschlussausstattung und andere Details der B-Note.

Natürlich sind solche gewaltigen Gaming-Boliden für einige Tausend Euro tolle Maschinen. In ihren Ausgaben 03 und 04/2017 testeten die Kollegen von der PC Games Hardware bereits aktuelle Modelle. Das Top-Produkt war ein 4 kg schwerer Koloss mit einer Geforce GTX 1080 für 3.500 Euro. Nun gibt es aber Spiele – auch aktuelle – die nur einen Bruchteil einer solchen Rechenleistung benötigen. Dementsprechend gibt es spieletaugliche Notebooks, die „nur“ dreistellige Beträge kosten. Eines mit einer Geforce-GPU der aktuellen Pascal-Generation, genauer gesagt mit einer GTX 1050, gibt es ab etwa 850 Euro. Notebooks mit einer GTX 1050 Ti fangen ab circa 900 Euro an – mit ihnen sind mit größeren Kompromissen auch schon Triple-A-Titel denkbar. Beispielsweise flutscht das genügsame *Overwatch* mit mindestens 50 Fps. Beim anspruchsvollen *The Witcher 3* dagegen haben wir in Full HD bei voller Texturqualität nur durchschnittliche 35 Fps gemessen.

ABVERKAUF DER VORJAHRES-CHIPS

Der Preisvergleich ist aber noch voll mit Notebooks der Vorjahresgeneration, also Skylake-CPUs und Maxwell-GPUs. Bei den Prozessoren hat sich beim Generationenwechsel recht wenig getan, wie schon in den Notebooktests im Frühjahr festgestellt wurde. Nvidia machte zwischen Maxwell und Pascal zwar einen guten Effizienzsprung, das ist aber auch für Notebooks nicht relevanter als für Desktop-Systeme. Denn gezockt wird ohnehin nur mit Steckdose, da selbst großzügig dimensionierte Akkus bei 3D-Anwendungen in nicht mal einer Stunde leergesaugt wären. Im Akkubetrieb schaltet Nvidias Optimus-Technik auf die genügsame integrierte Intel-Grafik um und spart so Strom. Die Maxwell-Oberklasse aus

970M- und 980M-Chips wurde mit der Pascal-Mittelklasse obsolet und ist kaum noch am Markt zu finden. Ganz im Gegenteil zum 960M oder den 940M, der als 940MX sogar neu aufgelegt wurde. Sie bilden das untere Ende der dedizierten Nvidia-GPUs für Notebooks. Von unten bekommen sie (und die AMD-APUs) immer mehr Druck von der im Prozessor integrierten Intel-Grafik, die mit jeder Generation auch etwas leistungsfähiger wird. Die Intel HD Graphics 630 beispielsweise, die in den i7-7700-CPUs zu finden ist, schafft in der 720p-Auflösung schon 60 Frames in Spielen wie dem 2011er *Skyrim*, *Dota 2* oder *World of Warcraft*.

UND WAS IST MIT AMD?

In der Oberklasse war AMD mit Grafikprozessoren lange nicht vertreten. Die dedizierten GPUs der R5- und R7-Serie sind deutlich schwächer als eine Geforce 940 MX und die etwas potenteren R9-Chips scheinen Apple-Notebooks vorbehalten zu sein. Erst zur diesjährigen Computex tauchten Modelle mit einer Ryzen-CPU und einer RX 580 auf. Sie sollen im Sommer auf den Markt kommen und werden von uns natürlich umgehend getestet, sobald erhältlich.

Aktuell aber sind AMD-Chips in Notebooks nicht nur wesentlich seltener anzutreffen als ein Intel-Nvidia-Paar, sondern in der gleichen Preisklasse auch meist schwächer als ein Prozessor-Duo der Marktführer. Die bereits erwähnten Spiele-Notebooks aus Ryzen und RX-GPU sind aber nur der Anfang. Mit Raven Ridge sollen noch dieses Jahr neue APUs in Notebooks auftauchen, die effizienter und sogar spieletauglich sein sollen. Auch die High-End-Architektur Vega sei als Notebook-Version geplant. Dieser frische Wind wird die Dominanz von Intel und Nvidia sicherlich etwas aufwirbeln, sodass Preise fallen werden, wenn AMD in allen Leistungsklassen vertreten ist. Daher dürfte das nicht nur AMD-Fans gefallen.

LENOVO IDEAPAD 310-15ABR: Satte 12 Gigabyte Arbeitsspeicher und trotzdem nicht schnell. Die RAM-Kapazität fällt ins Auge, da Notebooks dieser Preisklasse oft nur über 8 Gigabyte verfügen, was für Multimedia-Notebooks auch genug ist. Das Ideapad bietet aber nur 4 Gigabyte an fest verlötetem Speicher und einen 8-Gigabyte-Riegel im Sockel. Der Prozessor ist ein AMD A12-9700P, eine Mittelklasse-APU mit einer Basis-

SPIELE-BENCHMARKS: AM UNTEREN LEISTUNGSENDE

Overwatch, „Dorado", 720p, niedrige Details

	Min.	Ø Fps
Dell Inspiron 15 (Geforce GTX 960M)	72	83,4 (+144 %)
ASUS Vivobook (Geforce GTX 940MX)	54	62,4 (+82 %)
HP Pavilion 15 (Radeon R7 M440)	31	43,85 (+28 %)
Lenovo Ideapad 310 (Radeon R5 M430)	24	34,25 (Basis)

World of Warcraft, „Pandarun", 720p, Preset 5 (mittlere Details)

	Min.	Ø Fps
Dell Inspiron 15 (Geforce GTX 960M)	85	93,6 (+204 %)
ASUS Vivobook (Geforce GTX 940MX)	63	72,55 (+136 %)
HP Pavilion 15 (Radeon R7 M440)	38	48,12 (+56 %)
Lenovo Ideapad 310 (Radeon R5 M430)	27	30,8 (Basis)

DOTA 2, „Rush", 720p, Preset: Beste Leistung

	Min.	Ø Fps
Dell Inspiron 15 (Geforce GTX 960M)	60	83,6 (+144 %)
ASUS Vivobook (Geforce GTX 940MX)	53	78,85 (+130 %)
HP Pavilion 15 (Radeon R7 M440)	20	34,9 (+2 %)
Lenovo Ideapad 310 (Radeon R5 M430)	21	34,25 (Basis)

Ethan Carter Redux, „Tracks", 720p, niedrige Details

	Min.	Ø Fps
Dell Inspiron 15 (Geforce GTX 960M)	62	68,25 (+456 %)
ASUS Vivobook (Geforce GTX 940MX)	37	41,55 (+238 %)
HP Pavilion 15 (Radeon R7 M440)	12	13,7 (+12 %)
Lenovo Ideapad 310 (Radeon R5 M430)	9	12,28 (Basis)

The Witcher 3, „Boat Trip", 720p, niedrige Details

	Min.	Ø Fps
Dell Inspiron 15 (Geforce GTX 960M)	60	66,15 (+533 %)
ASUS Vivobook (Geforce GTX 940MX)	21	23 (+120 %)
HP Pavilion 15 (Radeon R7 M440)	13	15,2 (+45 %)
Lenovo Ideapad 310 (Radeon R5 M430)	9	10,45 (Basis)

Bemerkungen: Erst eine Geforce GTX 940MX liefert Frameraten für flüssiges Spielen. Daher ist es nur konsequent, dass zwei der Notebooks nur das aktuelle Minimum einer Auflösung von 1.366 x 768 Pixel bieten.

Min. Ø Fps
▶ Besser

UNSERE LOW-END-STICHPROBEN

Die Notebook-Hersteller konnten oder wollten uns keine Modelle mit günstiger Maxwell-GPU zur Verfügung stellen. Sie sind aber noch immer auf dem Markt, daher hat uns Cyberport die vier Notebooks geliehen.

Asus Vivobook X556UQ

Für ca. 590 Euro bekommt man mit dem Vivobook eine i5-CPU und eine Geforce 940MX – ein solides Mittelklasse-Gespann. An der B-Note wurde aber gespart.

Dell Inspiron 15 7000 Gaming

Mit einem i5-Quadcore und einer Geforce 960M das leistungsfähigste Notebook, für 800 Euro aber auch das teuerste. Lohnt sich der Aufpreis hier?

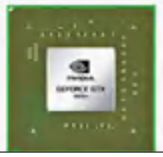
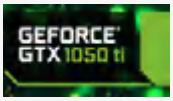
HP Pavilion 15

Im Pavilion steckt ein Crossfire-Verbund aus der Radeon-R5-IGP und der dedizierten GPU, einer Radeon R7 M440.

Lenovo Ideapad 310-15ABR

Wir prüfen, was der Hersteller der erstklassigen Thinkpads in der Unterklasse zu bieten hat. 12 Gigabyte RAM klingen schon mal nicht schlecht. Eine AMD-A12-APU auch nicht.

NOTEBOOK-GRAFIKCHIPS DER EINSTEIGERKLASSE

	AMD Radeon R5 M430	AMD Radeon R7 M440	Nvidia Geforce 940MX	Nvidia Geforce 960M	Nvidia Geforce 1050 Ti
					
Architektur	GCN 2.0	GCN 2.0	Maxwell	Maxwell	Pascal
Shader-ALUs	320	320	384	640	768
Kerntakt (Boost)*	955 MHz	1.021 MHz	1.122 (1.242) MHz	1.029 (1.097) MHz	1.493 (1.620) MHz
Speichertakt*	1.000 MHz	1.000 MHz	2.000 MHz (GDDR5)	2.500 MHz	3.500 MHz
Maximale Speicherkapazität	2.048 Megabyte	2.048 Megabyte	4.096 Megabyte	4.096 Megabyte	4.096 Megabyte
Speicherschnittstelle	64 Bit	64 Bit	64 Bit	128 Bit	128 Bit
Speichertyp	DDR3	DDR3	GDDR5/DDR3**	GDDR5	GDDR5
Fertigungsprozess	28 nm	28 nm	28 nm	28 nm	14 nm
WoW (720p, medium Gfx)/*Dota2* (720p, low Gfx)	30,8/34,25 Fps	48,12/34,9 Fps	72,55/78,85 Fps	93,6/83,6 Fps	beides >100 Fps***
Minimaler-maximaler Notebook-Preis****	399 - 850 Euro	429 - 799 Euro	499 - 1.299 Euro	799 - 1.620 Euro	899 - 1.699 Euro

*variiert je nach Notebook **Version mit GDDR5 bietet bis zu 25 Prozent mehr Leistung ***nicht gemessen ****Quelle: http://preisvergleich.pcgameshardware.de

taktrate von 2,5 GHz. Mit 15 Watt TDP (thermische Verlustleistung) ist er mit Intels ULV-Prozessoren der Core-i3-Klasse vergleichbar. Laut CPU-Benchmark Cinebench ist die Leistung bei Mehrkern-Auslastung wegen seiner guten Parallelisierung etwas besser als die des direkten Intel-Konkurrenten. Dieser ist aber bei Einzelkern-Anwendungen etwas effektiver, was letztlich auch relevanter ist. Auch wenn es sich um ein Notebook aus der sogenannten Multimedia-Klasse handelt, ist das Ideapad mit der AMD-Hardware eher eine Surf- und Office-Maschine. Anspruchsvollere Multimedia, wie etwa umfangreiche Fotobearbeitung oder gar Videoschnitt ist zwar nicht unmöglich, aber doch mit Bedenksekunden behaftet. Nicht zuletzt wegen der Magnetfestplatte als Systemlaufwerk, die zwar mit 1 TByte eine ordentliche Kapazität bietet, aber den Betrieb merklich ausbremst, wenn man eine SSD gewohnt ist.

Der Grafikchip ist da keine große Hilfe. Der AMD Radeon R5 M430 entstammt zwar der 2016er Bristol-Ridge-Generation, die schwache GPU schafft es aber nicht, Spiele aus demselben Jahr ansatzweise flüssig wiederzugeben. Mit einem Radeon R5 müsst ihr schon etwas weiter zurück in der Zeit reisen, um flüssige 3D-Spiele genießen zu können. *Tomb Raider* aus dem Jahr 2013 ist mit ca. 50 Fps noch gut spielbar. *World of Warships*, *Bioshock Infinite* oder *Battlefield 4* kratzen mit Frameraten um die 40 Fps an der Grenze des Spielspaßes. Alle Raten wurden in niedrigsten Grafikdetails und 720p- oder 768p-Auflösung gemessen, versteht sich, letztere ist auch die native des Panels im Ideapad. Full HD ist bei dieser Preisklasse noch nicht selbstverständlich. Ebenso wenig eine gute Bildqualität. Monitorverwöhnte Augen sind etwa vom niedrigen Kontrast der günstigen Notebooks sicherlich enttäuscht. Das Display weist nur ein Verhältnis von 240:1 auf – und ist dabei nicht mal das schlechteste unserer Charge. Gute Monitore haben einen mindestens drei Mal so hohen Kontrast.

Die Tastatur des Ideapad ähnelt zwar der legendär guten eines Thinkpads, aber leider nur in der Optik und nicht in der Qualität. Der

WORLD OF WARCRAFT IST RECHT GENÜGSAM – IDEAL FÜR GÜNSTIGE NOTEBOOKS

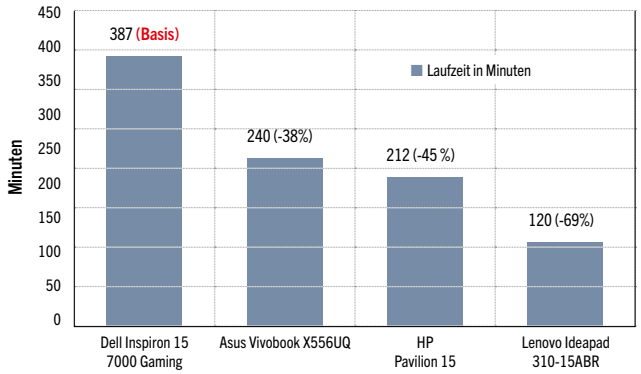
Das noch immer beliebte MMORPG ist in die Jahre gekommen und deswegen auch mit schwächeren Grafikchips spielbar. Ein flüssiges Spielvergnügen ist aber oft ein Kompromiss aus niedriger Auflösung und hohen Grafikdetails – oder umgekehrt.

720p, niedrige Details (Preset 1)

768p, mittlere Details (Preset 5)

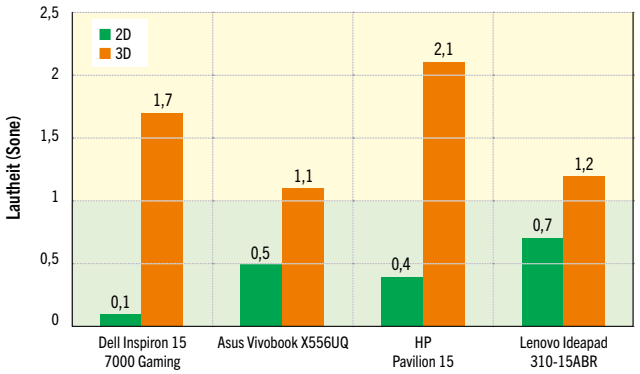
1080p, hohe Details (Preset 10)

AKKULAUFZEIT



System: Die Laufzeit messen wir mit dem Tool Powermark im Productivity-Benchmark. Dieser simuliert von Surfen bis Videowiedergabe unterschiedliche Anwendungen. **Bemerkung:** Das Vivobook hat einen etwas kleineren Akku als das Pavilion. Ein Indiz dafür, dass das Intel-System etwas effizienter als der AMD-Chip ist.

LAUTHEIT IM DESKTOP- UND SPIELBETRIEB



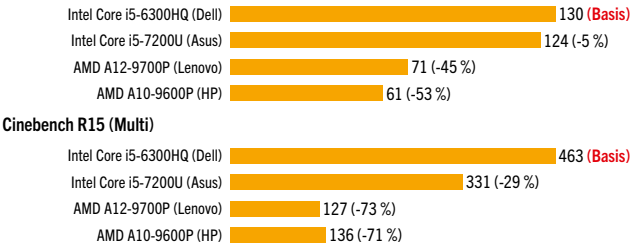
System: Die Lautheit ermitteln wir standardmäßig in einem halben Meter Entfernung. **Bemerkung:** Die Lautheit im Idle-Betrieb wächst nicht unbedingt mit der Rechenleistung. Dass ein i5-Quadcore effizient und lautlos arbeiten kann, beweist das Dell Inspiron. Leider gibt es auch Negativbeispiele, wie das Lenovo.

typisch knackige Druckpunkt ist in dieser Preisklasse noch nicht zu spüren. Dennoch weisen die Eingabegeräte, also Tastatur und Touchpad, keine merklichen Defizite auf und wirken moderat. Ebenso klingen die Lautsprecher des Lenovos. Wir hatten uns schon auf Telefonhörerqualität eingestellt. Das Ideapad ist aktuell leicht überteuert: Für die 600 Euro bekommt ihr bereits besser ausgestattete Notebooks.

HP PAVILION 15: Full HD, SSD, leise – aber sinnloses Crossfire. Ein Doppelgespann zweier GPUs ist, wenn überhaupt, nur mit High-End-GPUs üblich. Etwa wenn der Preis keine Rolle mehr spielt und ihr mit einer extra Grafikkarte einige Frames mehr herausschlagen möchtet. Was sonst nur die Gaming-Monster unter den Notebooks intus haben, steckt im Prinzip auch im HP: Ein Crossfire-Verbund aus der integrierten Grafik der APU und des dedizierten Grafikchips. AMD nennt die Heirat der R5-IGP und der dedizierten R7-M440 dann Radeon R8 M445DX. Anstatt zwischen den Chips hin- und herzuschalten, wie es Nvidia zum Stromsparen macht, werden beide Potenziale vereint – klingt recht plausibel. Leider geht das Prinzip nicht auf, denn die Leistung des Gespanns ist nicht höher als die der R7-M440 alleine, sodass sich Crossfire hier als sinnlos erweist. Schlimmer noch: Die Nachteile der asynchronen Verbindung werden trotzdem geerbt: Sie ist anfällig für Mikroruckler. Nichtsdestotrotz sind einige aktuelle Titel mit größeren und ältere Spiele mit nicht ganz so großen Kompromissen flüssig spielbar: *Overwatch* ist in 720p mit ca. 43 Fps denkbar, wenn auch kein wirklich flüssiger Augenschmaus. Bei *World of Warcraft* wählt ihr entweder native Full-HD-Auflösung und niedrige Details oder ihr schraubt die Auflösung runter und spielt mit mittlerer Qualität. *Counter Strike: Global Offensive* ist in Full HD sogar mit ca. 50 Fps recht flüssig. In 720p läuft das Spiel mit 70 bis 80 Fps bestens. Mobas, wie etwa *League of Legends* oder auch *Dota 2* sind mit niedrigsten Details ebenso denkbar.Das HP Pavilion verfügt zwar nur über 8 Gigabyte RAM, die sind aber für genügsamere Spiele durchaus ausreichend. Die SSD über 256 Gigabyte sorgt zwar für kurze Ladezeiten, eine Steam-Bibliothek findet aber darauf nicht Platz. An dieser Preisgrenze kann sich ein potenzieller Käufer zwischen kleiner, aber schneller SSD oder großer, aber langsamer HDD entscheiden. Das bereits erwähnte Full-HD-Display hat zwar eine angenehme Pixeldichte, wie alle hier vorgestellten Modelle arbeitet es aber mit TN-Technik und verfügt daher über eine mäßige Bildqualität und Blickwinkelstabilität. Wer IPS möchte, wird in dieser Preisregion noch nicht fündig. Quasi HP-exklusiv ist die niedrige Ein-Jahres-Garantie. Andere Hersteller geben fast immer mindestens zwei. Trotz der kleineren Ecken und Kanten handelt es sich um ein gelungenes und auch preiswertes Gesamtpaket.

ASUS VIVOBOOK X556UQ: Gut und günstig mit Einsteiger-Geforce. Eine Geforce 940MX ist Nvidias Einstieg in die Sparte der mobilen GPUs. Sie ist deutlich potenter als die AMD-Radeon-Grafikeinheiten für Notebooks, auch wenn hier Spiele noch immer größere Kompromisse oder Zeitreisen zu älteren Titel erfordern. Die Stichprobe zweier aktueller

PROZESSORLEISTUNG: INTEL VOR AMD



Bemerkungen: Wenig überraschend, dass die beiden i5-CPUs von Intel hier deutlich vorne liegen. Die beiden AMD-Modelle sind eher mit einem i3 vergleichbar. Aber abgesehen vom Dell Inspiron liegen alle Notebooks auf demselben Preisniveau.

Punkte
▶ Besser

Ein DVD-Laufwerk muss das Notebook nicht unbedingt dicker machen. Oder anders gesagt: Es gibt auch dicke Modelle ohne optisches Laufwerk, wie das von Dell.

Bei teuren Asus-Notebooks ist der Display-Deckel aus konzentrisch gebürstetem Aluminium. Bei günstigen Modellen wird die Optik im Kunststoff nachempfunden.

DIE GRAFIKPRACHT VON THE WITCHER 3 KOMMT ERST AB FULL HD ZUR GELTUNG

Viele günstige Notebooks haben noch immer eine native Auflösung von 1.366 × 768 Pixeln. Oft zu recht, da die GPU mit Full HD ohnehin überfordert wäre. *The Witcher 3* ist mit einer Geforce 960M nur in 720p spielbar. Das ist bedauerlich, da das Spiel erst in hohen Auflösungen seine wahre Pracht entfaltet.

Geraltes Schnittwunde am Auge ist erst ab einer Full-HD-Auflösung als solche zu erkennen. Mit 720p könnte es auch einfach nur Dreck im Gesicht sein.

720p, niedrige Details

768p, mittlere Details

1080p, ultra Details

Benchmarks in *The Witcher 3* und *Ethan Carter Redux* zeigen, dass eine 940MX noch lange nicht in dieser Liga spielt. Mit ca. 21 Fps ist an Geralt noch nicht zu denken. Ältere und genügsamere Spiele schneiden dafür umso besser ab: In nativer Auflösung von 1.366 × 768 Pixeln laufen etwa Titel wie *Dota 2*, *Starcraft 2*, *World of Warcraft* oder *Overwatch* mit gut spielbaren 60 Fps. Die Kaby-Lake-CPU, eine Intel Core i5-7200U, besticht mehr durch die geringe TDP über 15 Watt als durch hohe Rechenleistung. Dennoch ist der Dual-Core mit vier Threads deutlich leistungsfähiger als die bereits vorgestellten AMD-APUs. Für die 940MX ist die CPU richtig dimensioniert, sodass sie sich nicht als Flaschenhals in Spielen erweist. Die HQ-CPUs von Intel sind nochmal eine Spur stärker, wenn auch stromhungriger. Wer Wert auf eine akzeptable Akkulaufzeit im Desktop-Betrieb legt, ist mit einer genügsamen Ultra-Low-Voltage-CPU gut bedient. Auch wenn hier die Akku-Kapazität mit 37 Wattstunden nicht gerade üppig ausfällt, was letztlich dem geringen Preis geschuldet ist. Weitere Preiskompromisse sind die 8 Gigabyte Arbeitsspeicher, die für diese Leistungsklasse noch ausreichend sind, sowie die Magnetfestplatte. Diese ist günstiger als eine schnelle SSD, dafür aber mit 1 Terabyte gut proportioniert. Für das CPU-GPU-Gespann ist das Notebook recht preiswert, dafür wird aber in der B-Note gespart. Ein kleines i-Tüpfelchen ist der USB-C-Anschluss, der aber nur USB-3.0-Geschwindigkeit bietet. Mit nur 1,1 Sone ist das Vivobook selbst unter Last relativ leise.

DELL INSPIRON 15 7000 GAMING: Günstiger Einstieg in die Gaming-Sparte. Das Dell Inspiron ist ein Modell, mit dem die Gaming-Kategorie der Notebooks beginnt. Es verfügt über deutlich mehr Leistung, aber auch über einen ebenso höheren Preis als die drei bisher vorgestellten Alternativen. Die Grafikeinheit, eine Geforce 960M liegt in Sachen Leistung in etwa zwischen einer 940MX und einer GTX 1050 – dem schwächsten Modell der aktuellen Pascal-Generation. Mit niedrigster Grafikqualität sind auch aktuelle Spiele, wie etwa *The Witcher 3*, *Mass Effect Andromeda* oder *Battlefield 1* spielbar. Oft nur in 720p, unter Umständen aber auch in Full HD. Mit den nativen 1.920 × 1.080 Pixeln sind ältere Titel uneingeschränkt spielbar: In *Overwatch*, *Dota 2* oder erst recht in *World of Warcraft* kann bedenkenlos die Texturqualität etwas hochgeschraubt werden. Leistungsfähiger ist im Dell Inspiron auch der Akku: Mit knapp 74 Wattstunden ist das Inspiron mit teils doppelt so hoher Kapazität ausgestattet als das Vivobook. Das macht sich auch in der Laufzeit von mehr als sechs Stunden im 2D-Betrieb bemerkbar. Ein ebenso ausgezeichneter Wert ist die nahezu nicht vorhandene Lautheit. Im Desktop-Betrieb bleiben die Lüfter aus und das Notebook wird komplett passiv gekühlt. Genug Masse dafür ist vorhanden. Denn obwohl alle anderen drei Notebooks etwas dünner sind und über DVD-Laufwerke verfügen, ist das Inspiron mit 2,6 kg das Schwerste unter den Vieren. Für ein 15-Zoll-Notebook nicht gerade wenig. Ein weiterer Wermutstropfen ist das Display, das – wenn auch nur knapp – in der maximalen Helligkeit und im Kontrast am schlechtesten abschnitt. In der dreistelligen Preisregion müssen also noch immer einige Komromisse eingegangen werden.

Der Intel Core i5-6300HQ ist zwar ein guter Mittelklasse-Quadcore-Prozessor, entstammt aber aus der Skylake-Generation. Mit 45 Watt TDP ist er nicht so sparsam wie eine Stromspar-CPU mit 15 Watt. Daher ist das Akkukapazität-Laufzeit-Verhältnis etwa beim Asus Vivobook besser. Ein Gamer bevorzugt aber eher höhere Leistungsspitzen als Effizienzwunder. Das Inspiron muss sich mit Notebooks mit einer GTX 1050 (Ti) messen lassen, denn die wurden auch schon in der Region unter 1.000 Euro gesichtet und sind leistungsfähiger. ❑

FAZIT

Es muss nicht immer teuer sein. Wer sich mit Spielen wie *Skyrim*, *Starcraft* oder *Solitaire* begnügt, für den ist ein vierstelliger Notebook-Preis rausgeworfenes Geld. Unsere vier Stichproben haben gezeigt, dass Gaming nicht erst in dieser Preisklasse beginnt, wie es uns die Hersteller glauben machen wollen. CPUs und GPUs der Vorgängergenerationen sind noch immer auf dem Markt und bieten für so manchen genügsamen Gamer einen durchaus interessanten Preis-Leistungs-Kompromiss.

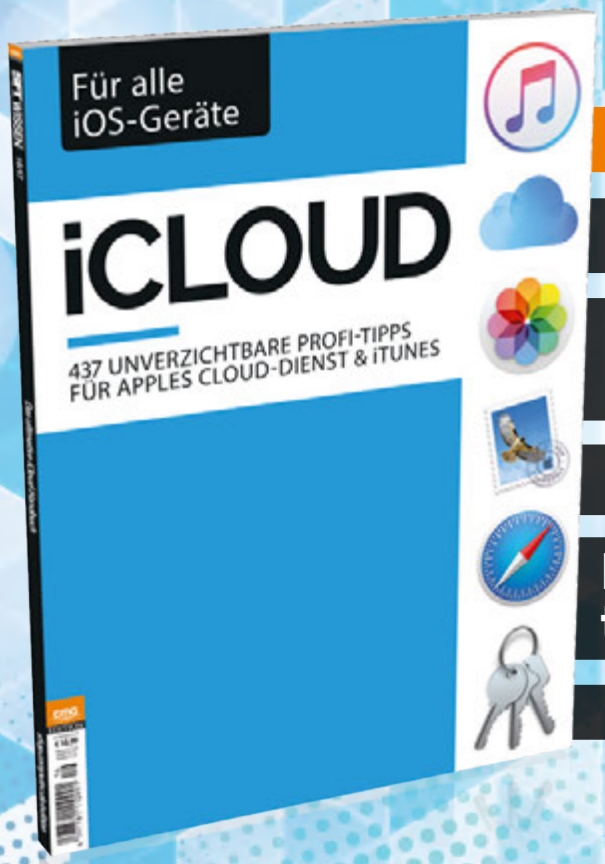
GAMING-NOTEBOOKS

Auszug aus Testtabelle mit 34 Wertungskriterien

Produkt	Inspiron 15 7000 Gaming	Vivobook X556UQ	Pavilion 15	Ideapad 310-15ABR
Hersteller	Dell	Asus	HP	Lenovo
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 800 €/befriedigend	Ca. 590 €/gut	Ca. 550 €/befriedigend	Ca. 600 €/ausreichend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1559143	www.pcgh.de/preis/1549941	www.pcgh.de/preis/1453030	www.pcgh.de/preis/1524766
Ausstattung (20 %)	2,65	2,83	2,82	3,18
Prozessor	Intel Core i5-6300HQ, 2,3 GHz (4c/4t)	Intel Core i5-7200U, 2,5 GHz (2c/4t)	AMD A10-9600P, 2,4 GHz (2m/4t)	AMD A12-9700P, 2,5 GHz (2m/4t)
Grafikkarte	NVIDIA GeForce GTX 960M, 4 Gigabyte	Nvidia GeForce 940MX, 2 Giagbyte	AMD Radeon R7 M440, 2 Gigabyte	AMD Radeon R5 M430, 2 Gigabyte
Hauptspeicher	8 GiByte DDR4 (1 × 8 Gigabyte)	8 Gigabyte DDR4 (1 × 8 Gigabyte)	8 GiByte DDR4 (2 × 4 Gigabyte)	12 GiByte DDR4 (1× 8 GByte, 1× 4 GByte fest)
Interner Speicher (HDD/SSD)	-/256 Gigabyte M.2 SATA	1 TByte, 2,5 Zoll/-	-/256 GByte M.2 SATA	1 TByte, 2,5 Zoll/-
Display	15.6 Zoll, 1.920 × 1.080, TN, matt	15.6 zoll, 1.366 × 768, TN, matt	15.6 Zoll, 1.920 × 1.080, TN, matt	15.6 Zoll, 1.366 × 768, TN, spiegelnd
Anschlüsse	3× USB-A 3.0, 1× Gb LAN, 1× HDMI 2.0, SD-Kartenleser, Webcam: 0,9 Megapixel	1× USB-C 3.0, 1× USB-A 3.0, 1× USB-A 2.0, 1× Gb LAN, 1× VGA, 1× HDMI, SD-Kartenleser, Webcam: 0,3 Megapixel	2× USB-A 3.0, 1× USB-A 2.0, 1× 100 Mbit LAN, 1× HDMI SD-Kartenleser, Webcam: 1,0 Megapixel	1× USB-A 3.0, 2× USB-A 2.0, 1× Gb LAN, 1× VGA, 1× HDMI, SD-Kartenleser, Webcam: 0,9 Megapixel
Besondere Ausstattung	Dell-Support-Software	USB-C-Anschluss	AMD Radeon R8 M445DX (IGP und GPU um Crossfire-Verbund)	Lenovo-Software
Eigenschaften (20 %)	1,89	2,14	2,10	2,39
Akkukapazität/Laufzeit	73,9 Wh/387 Minuten	37,2 Wh/240 Minuten	41,2 Wh/212 Minuten	29,6 Wh/120 Minuten
Haptik und Ergonomie	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Verarbeitung	Gut	Gut	Gut	Gut
Gewicht/Garantie	2,62 kg / zwei Jahre (Pickup&Return)	2,30 kg / zwei Jahre (Pickup&Return)	2,04 kg / ein Jahr	2,2 kg / zwei Jahre
Leistung (60 %)	2,19	2,98	3,28	3,66
Maximale Displayhelligkeit/Kontrast/Abweichungen	212,7 cd/m²/10 %/178:1	239,2 cd/m²/10 %/260:1	224,1 cd/m²/4 %/322:1	216,8 cd/m²/10 %/240:1
Lautheit (2D/3D)	0,1 Sone/1,7 Sone	0,5 Sone/1,1 Sone	0,4 Sone/2,1 Sone	0,7 Sone/1,2 Sone
Cinebench R15 (Single/Multi)	130/463 Punkte	124/331 Punkte	61/127 Punkte	71/136 Punkte
The Witcher 3/*Ethan Carter Redux* (720p, niedrige Details)	66/68,2 Fps	23/41,5 Fps	15/13,7 Fps	10/12,3 Fps
WoW (720p, mid. Gfx)/*Dota 2* (720p, niedrige Details)	93/83,6 Fps	72/78,8 Fps	48/34,9 Fps	30/34,2 Fps
FAZIT	⊕ Nahezu lautlos im 2D-Betrieb ⊕ Gute Akku-Kapazität ⊖ Schlechter Bildschirmkontrast	⊕ Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis ⊕ USB-C-Anschluss ⊖ Keine SSD	⊕ M.2-SATA-SSD ⊕ Full-HD-Display ⊖ 1 Jahr Garantie, kein ac-WLAN	⊕ Viel Arbeitsspeicher ⊕ Relativ leise unter Last ⊖ Geringe Akku-Kapazität
	Wertung: **2,22**	Wertung: **2,78**	Wertung: **2,95**	Wertung: **3,31**

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT



Auf 148 Seiten

Ihr Start in die iCloud-Welt

Alle Apps, die mit iCloud zusammenarbeiten

iTunes & Apple Music

Bilder und Dokumente teilen und synchronisieren

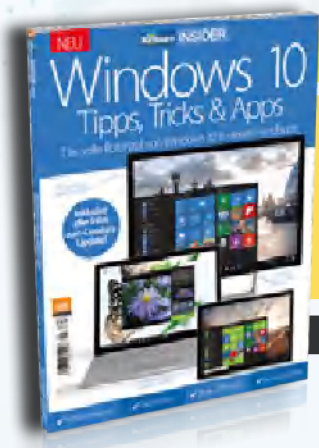
Nur **€ 10,99**

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

Auf 164 Seiten

- Lieblingsfotos auf Google+ sichern
- Einfache Videochats
- Dokumente managen
- Konto schützen

Nur € 11,99



Auf 148 Seiten

- Cortana optimal nutzen
- So gut ist das Creators-Update
- PC sicherer & nutzerfreundlicher machen

Nur € 10,99

NES

CMG Computec Media Group EDITION

Auf 52 Seiten

Alles Wissenswerte zum Siegeszug der bunten Spielgeräte

Welcher Spinner passt am besten zu mir?

Auf der Nase, hinter dem Rücken: über 100 coole Tricks

Drei Schwierigkeitsgrade

Nur € 3,90

Auf 164 Seiten

- HTML und Design
- Wordpress-Blogs
- SEO verständlich
- Photoshop-Tricks

Nur € 12,99

Auf 164 Seiten

- Leichter Einstieg in die Smartphone-Welt
- Für iOS & Android
- Daten sichern, Fotos machen

Nur € 10,99

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

HARDWARE- UND GRAFIKEFFEKTE EINFACH ERKLÄRT

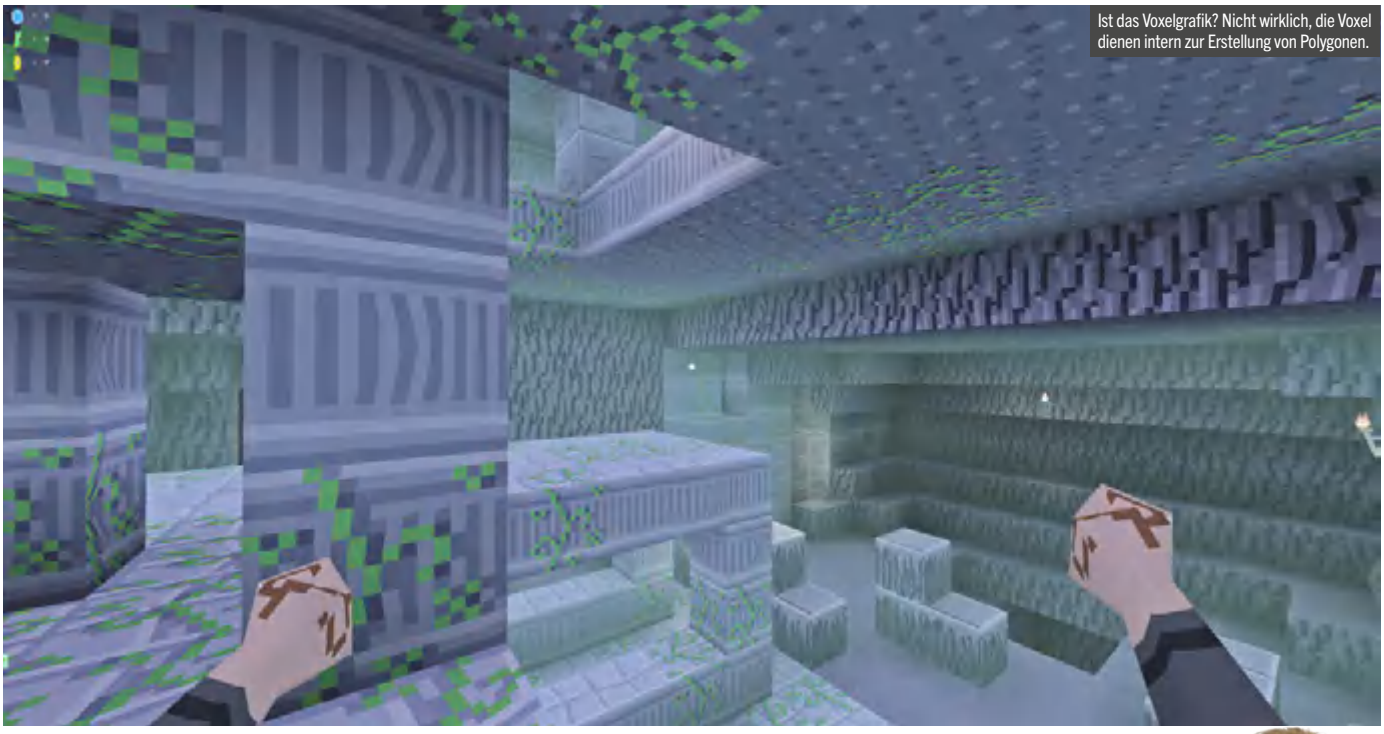
4. TEIL

Wir zeigen euch auf verständliche Art, welche Effekte und Rendering-Techniken in aktuellen Spielen zum Einsatz kommen.

Von: Philipp Reuther

Voxel und Voxel-basierte Grafik in Spielen

Voxel-basierte Spiele gibt nicht erst seit Minecraft – doch tatsächliche Voxel sieht man selten.



Ist das Voxelgrafik? Nicht wirklich, die Voxel dienen intern zur Erstellung von Polygonen.

Aktuell ist Voxelgrafik vor allem aus Spielen wie *Minecraft* sowie Indie-Titeln wie *Nex Machina* oder *7 Days to Die* bekannt. Dabei haben Voxel bereits einen langen Weg hinter sich und kaum ein Spieler, der innerhalb der letzten zehn Jahre mit seinem Hobby begonnen hat, hat wohl je wirklich einen Voxel zu Gesicht bekommen. Dieser Satz klingt widersprüchlich: Wie kann eine aktuell zum Einsatz kommende, populäre Technik in Spielen, in denen sie ausdrücklich genutzt wird, nicht sichtbar sein? Das erklärt sich folgendermaßen: Was ihr in „Voxel"-Spielen wie *Minecraft*, *Resogun*, *Eldritch* (siehe Aufmacher oben) oder *No Man's Sky* zu Gesicht bekommt, sind reguläre Polygone. Die Voxel dienen lediglich der Engine als Basis, um mit diesen Geometrie oder Effekte zu erzeugen. Dabei waren und sind Voxel eine interessante Technik und vor dem Siegesmarsch der 3D-Beschleunigerkarten träumte so mancher gar einmal, dass Voxel, nicht Polygone, die Grafik der Zukunft ausmachen würden.

Voxel bedeutet schlicht „Volume Element" – „Vox" von Volume und „el" von Element. Ebenfalls gebräuchlich ist „Volume Pixel", und letzteres ist eine gute Bezeichnung: Ein Voxel ist ein dreidimensionaler Pixel. Er besitzt drei Koordinaten (x, y, z) sowie einen einzelnen Farbwert. Ursprünglich stammt die Technik aus der Medizin, genauer der Magnetresonanztomographie. Doch im Jahre 1992 brachte Novalogic mit *Commanche* ihre patentierte Engine Voxel Space ins Spiel. Diese zeichnete Landschaften weitaus glaubwürdiger als damalige 3D-Engines mittels Polygonen. Sogar die US Army nutzte Simulationen auf Basis der Novalogic-Engine. Wir müssen für diesen Artikel also ein wenig in die Vergangenheit blicken, um die Gegenwart zu verstehen und die Zukunft abzusehen.

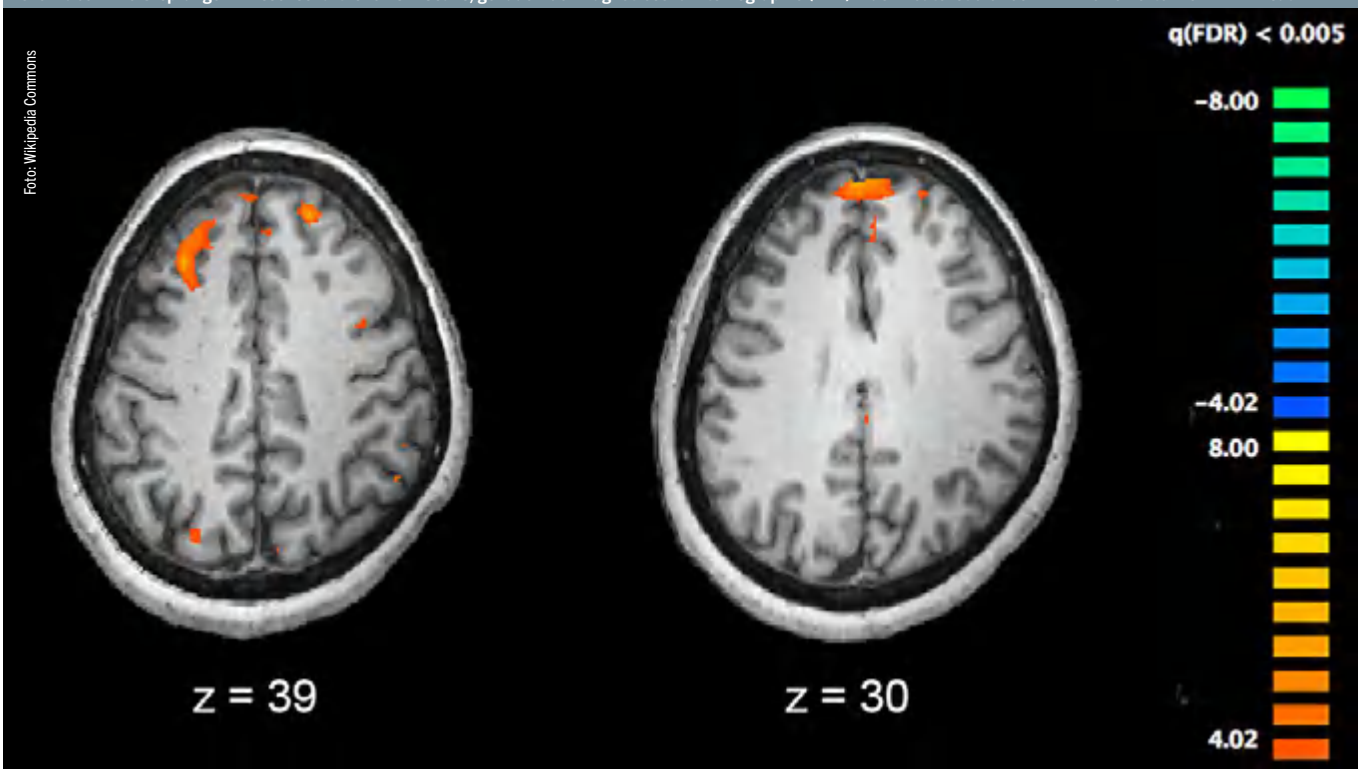
Voxel sind cool. Die Technik erlaubt es im Grunde, eine dreidimensionale, dynamische Szene aus Voxeln mit der gleichen Genauigkeit wie ein zweidimensionales Bild aus Pixeln zusammenzusetzen. Aber das hat natürlich einen Haken: Zuerst einmal sind moderne Grafikkarten auf die Verarbeitung von Polygonen ausgelegt, Voxel müssten zu weiten Teilen von der CPU berechnet werden. Außerdem brauchen sie extrem viel Speicher. Wirkliche Voxelgrafik ist aus diesen Gründen wohl auch in Zukunft nicht zu erhoffen.

DIE URSPRÜNGE DER VOXEL-TECHNIK

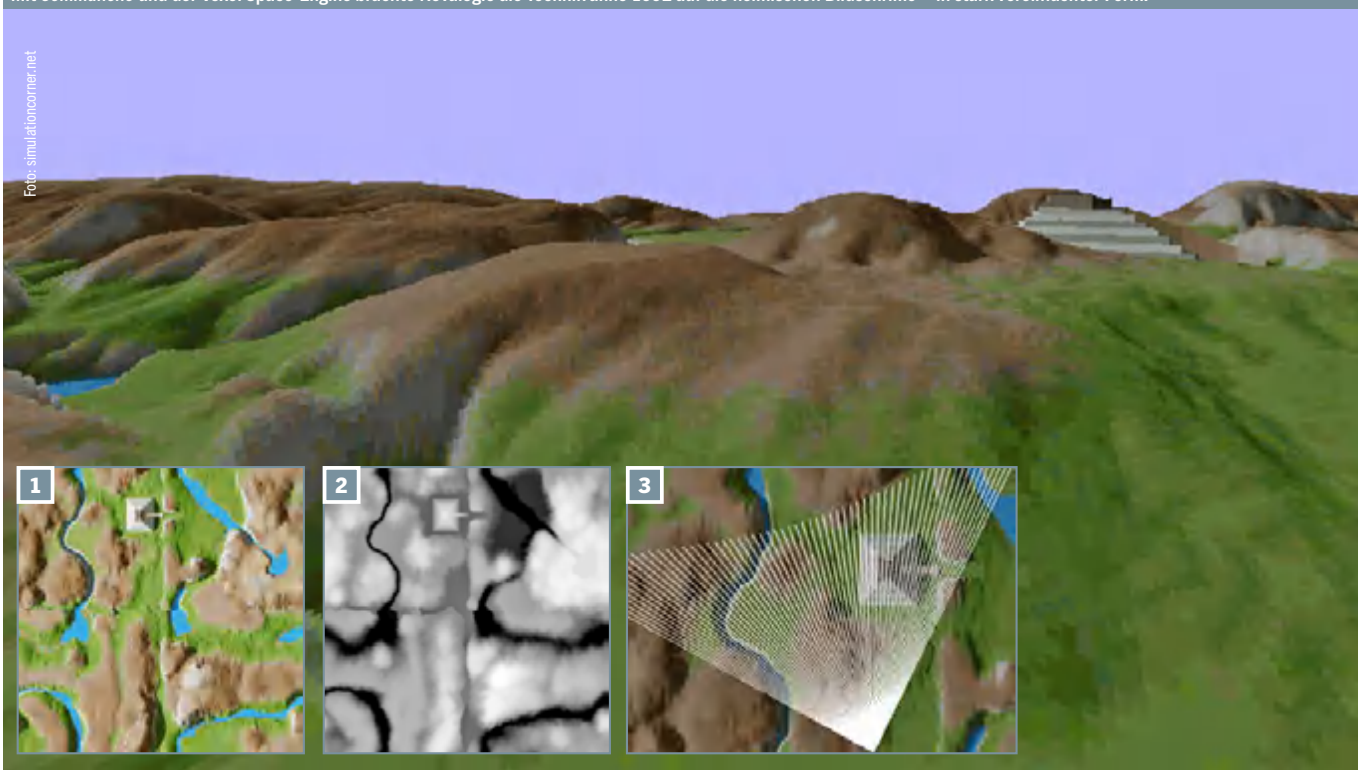
Ein Voxel ist ein dreidimensionaler, einfarbiger Pixel – oder ein farbiger Quader. Um es ein wenig bildhafter zu beschreiben: Ihr könnt euch einen Voxel wie einen Legostein vorstellen. Aus diesen lässt sich ein dreidimensionales Gebilde bauen. Je mehr Bausteine ihr nutzt, desto komplexer und feiner kann ein solches Objekt ausfallen. Da jeder dieser Bausteine aber auch ständig berechnet werden muss, ist dies extrem anspruchsvoll. Für jeden (potenziellen) Baustein muss zudem Speicherplatz reserviert werden, bei dynamischer Grafik sogar mit stetigem Lese- und Schreibzugriff. Letzteres ist auch die eigentliche Crux der Voxelgrafik, wenn man einmal davon absieht, dass schon das eigentliche Anzeigen der dreidimensionalen Pixel extrem viel Rechenleistung benötigt. Im Grunde bekommt ihr Voxel aktuell vor allem im wissenschaftlichen Bereich zu Gesicht, bei 3D-Scans beispielsweise. Und genau dort hat die Technik auch ihren Ursprung: Voxel wurden und werden bei sündteuren medizinischen Scannern eingesetzt, um beispielsweise Tumore oder Frakturen offenzulegen. Der Schädel wird Schicht für Schicht gescannt, aus den einzelnen Elementen lässt sich schlussendlich ein dreidimensionales Bild erzeugen, der Arzt kann in den Schädel blicken, ohne diesen aufzuschneiden.

Novalogic brachte die Technik 1992 in abstrahierter Form mit der patentieren Voxel Space Engine und *Commanche* in auf die heimischen Monitore von Spielern. Die Voxel-Space-Engine funktioniert so: Die Engine „baut“ aus einer Textur mit Farbinformationen [1] sowie Höhen-Map [2] ein virtuelles, dreidimensionales Gitter. Von jedem Pixel auf dem Schirm wird ein Strahl ausgesandt (Raycasting) [3]. Trifft er auf einen Punkt im dreidimensionalen Raum, der durch die Höhen-Map definiert wurde, wird ein Voxel mit dem Farbwert aus der zweiten Textur kreiert. Aus diesen Informationen lässt sich schlussendlich die Landschaft erzeugen.

Voxel haben ihre Ursprünge in wissenschaftlichen 3D-Scans, genauer: der Magnetresonanztomographie (MRI). Auch heute ist die Technik in verfeinerter Form im Einsatz.



Mit *Commanche* und der Voxel Space-Engine brachte Novalogic die Technik anno 1992 auf die heimischen Bildschrime – in stark vereinfachter Form.



WEITERE TITEL MIT VOXELGRAFIK

Wusstet ihr, dass die im aktuellen *Doom* eingesetzte id Tech 6 einmal eine Voxel-Engine werden sollte? 2009 geisterten Voxel-Renderings, Entwicklerkommentare und Gerüchte durch das Netz. id Software tüftelte zusammen mit Engine-Guru John Carmack an der nächsten Technikrevolution. Doch Mastermind Carmack wandte sich von 3D-Engines ab, die Voxel verschwanden in der Versenkung und die id Tech 6 erschien als klassische 3D-Engine auf Basis von Polygonen (wobei einzelne volumetrische Effekte intern mittels Voxeln berechnet werden, wie auch in anderen aktuellen Spielen). Es gab jedoch auch schon früher und abseits von Novalogic einige Spiele, die tatsächlich auf Voxelgrafik setzten. Zu den bekanntesten und fortschrittlichsten Voxel-Titeln dürfte *Outcast* zählen. Das coole Sci-Fi-Abenteuer nutzt eine der Voxel-Space-Technik zumindest sehr ähnliche Technik und mischt sie mit Polygonen. Noch heute, 18 Jahre später und inklusive Performance-Patch für Achtkern-Prozessoren, bringt *Outcast* selbst extrem starke Rechner zum Glühen. Und das trotz starker Abstraktion und Vereinfachung der Darstellung: Es können beispielsweise keine Überhänge mit Voxeln erzeugt werden, ein Voxel kann in Breite und Tiefe maximal die gleichen oder geringere Werte des darunterliegenden annehmen, nur in der Höhe einen größeren – die Texturen zur Erstellung der 3D-Voxel-Landschaften sind eben doch nur zweidimensional.

Weitere Titel mit Voxelgrafik waren einige Spiele auf Basis einer überarbeiteten Fassung der „2,5D"-Engine Build, die ursprünglich in *Duke Nukem 3D* zum Einsatz kam. In späteren Titeln, wie dem hier abgebildeten *Shadow Warrior* wurden einzelne, unanimierte Gegenstände auf Wunsch mittels Voxeln [1] statt 2D-Sprites dargestellt [2]. Auch *Command & Conquer: Tiberian Sun* nutzte Voxel – diesmal für Einheitengrafiken [3].

Das bis heute wohl fortschrittlichste Spiel mit Voxelgrafik ist *Outcast* von 1999. Trotz eingeflossener Optimierungen für Achtkern-CPUs schwitzt der Prozessor noch heute.

Vor *Quake* und anderen Meilensteinen der Polygongrafik war es zeitweise ungewiss, welche der Techniken die Zukunft gehört – Entwickler experimentierten mit Voxelgrafik.

VOXEL-BASIERTE GRAFIK IN AKTUELLEN SPIELEN

Aktuell sind Voxel vor allem aus „blockigen“ Spielen wie *Minecraft* bekannt. Viele Sandbox-Titel nutzen Voxel zudem für die Landschaftsdarstellung, oder um abbaubare Ressourcen zu visualisieren. Dabei bekommt ihr als Spieler aber keine wirklichen Voxel zu Gesicht, denn diese werden allein intern von der Engine genutzt, um anhand der dynamischen, dreidimensionalen Informationen, die mithilfe der Voxel berechnet werden, klassische Polygongrafik zu erstellen. Ja, die Blöcke in *Minecraft* basieren auf Voxeln, die Welt aus einem dreidimensionalen Voxelgitter – was im Übrigen auch der Grund ist, weshalb das Spiel bei großen Welten extrem CPU-lastig wird und nach Unmengen Hauptspeicher giert – aber was ihr auf dem Bildschrim seht, sind Quader aus Polygonen, die von der Grafikkarte 3D-beschleunigt, (pixelig) texturiert und mit Shader-Effekten verziert auf den Monitor gezeichnet werden.

Auch andere „Voxel“-Spiele nutzen keine tatsächliche Voxeldarstellung, sondern verwenden die Technik nur intern zur Berechnung von Polygonlandschaften oder volumetrischen Effekten. Voxel eignen sich auch ausgesprochen gut für die prozedurale Erstellung von Inhalten – so nutzt beispielsweise *No Man's Sky* Voxel zur Generierung von Planeten – das erlaubt auch das optische Abbauen von Ressourcen. An dieser Stelle drückt sich *No Man's Sky* allerdings aus Performancegründen um die Physikberechnung, daher sind schwebende Objekte an der Tagesordnung. Spiele wie *Space Engineers* sind da weiter und inkludieren eine Physik für die intern genutzen Voxel – doch auch hier werden aus Voxeldaten Polygone kreiert. Viele weitere Titel nutzen Voxelberechnungen für einzelne Elemente, beispielsweise können die Steine in *Conan Exiles* dank Voxeltechnik zerlegt werden. Trotzdem seht ihr keinen einzigen Volumenpixel auf dem Schirm.

Überall Voxel? Mitnichten – auch das „voxelig“ wirkende *Nex Machina* nutzt aus Voxeln gewonnene Polygone. Die herumfliegenden „Voxel“-Brocken sind GPU-Partikeleffekte.

Voxel-basierte Landschaftsdarstellung aus Polygonen in *No Man's Sky* – die aus internen Voxeldaten gewonnene Polygonstruktur ist klar zu erkennen.

Im nächsten Heft

❑ **Aktuell**

Assassin's Creed: Origins

Ab nach Ägypten: Wir schauen uns das neue Meuchelabenteuer von Ubisoft ausführlich an und verraten euch, ob der längst fällige Neustart der Kultserie gelingen kann.

❑ **Test**

Agents of Mayhem | Endlich fertig: Das irrste Open-World-Action-Abenteuer der letzten Jahre.

❑ **Test**

XCOM 2: War of the Chosen | Geniales Add-on zum Strategie-Hit des letzten Jahres.

❑ **Aktuell**

Age of Empires: Definitive Edition | Anspieleindrücke zum Remake des Strategieklassikers.

❑ **Aktuell**

Phoenix Point | Ernsthafte *XCOM-2*-Konkurrenz vom Schöpfer des Originals?

PC Games 09/17 erscheint am 30. August!

Vorab-Infos ab 26. August auf www.pcgames.de!

VOLLVERSIONEN IN DER KOMMENDEN PC GAMES!

THE WHISPERED WORLD & IN BETWEEN

Die kommende PC Games enthält gleich zwei Vollversionen: Das stimmungsvolle Adventure *The Whispered World* und den packenden Jump&Run-Puzzle-Mix *In Between*.

*Alle Themen ohne Gewähr

PC Games – Wissen, was gespielt wird

CMG Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Leitender Redakteur Print Sascha Lohmüller
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Matthias Hartmann, Maik Koch, David Martin, Katharina Reuss, Matti Sandqvist Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Maria Beyer-Fistrich, Manuel Christa, Jens-Magnus Krause, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Raffael Vötter, Stefan Weiss, Benedikt Wolter
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuter
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Matthias Schöffel, Jasmin Sen-Kunoth
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Electronic Arts
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Uwe Hönig

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Head of B2B Sales
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inklusive der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Marquard Media

Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY 4, XBG GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, ÉVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

SPECIAL

Seite 124

WIE HISTORISCH AKKURAT SIND ASSASSIN'S CREED UND CO.?

Viele Computerspiele setzen auf historische Szenarien. Aber wie korrekt und realistisch ist das eigentlich, was uns die Entwickler da präsentieren?

HARDWARE-SPECIAL

Seite 116

MARKTÜBERSICHT MIT 12 1080-TI-GRAFIKKARTEN

Die Auswahl an 1080-Ti-Grafikkarten ist größer denn je. Wir nehmen für euch eine Handvoll von Herstellerdesigns ausführlich unter die Lupe.

JUBILÄUMS-SPECIAL

Seite 128

300 AUSGABEN: BEST OF ROSSIS RUMPELKAMMER

Das ist Sparta … äh PC Games! Wir haben Ausgabe 300 (!) erreicht und stellen euch die besten Rumpelkammer-Inhalte aller Zeiten vor.

Pascal-Nachschlag

Die Auswahl an 1080-Ti-Grafikkarten ist größer denn je, weshalb wir erneut eine Handvoll Herstellerdesigns ausführlich für euch unter die Lupe nehmen.

Von: Raffael Vötter

Sieben plus sechs ergibt 13: So viele Varianten der Geforce GTX 1080 Ti haben mittlerweile den PCGH-Härtetest absolviert. Die erste Fuhre präsentierten die Kollegen der PC Games Hardware in der Ausgabe 06/2017 des gleichnamigen Magazins. Nun folgt der zweite Streich mit sechs weiteren Designs, die wir euch im Extended-Teil der PC Games vorstellen wollen. Diesmal haben wir gezielt nach Modellen mit Dual-Slot-Kühlung Ausschau gehalten, aber auch ein Triple-Slot-Koloss mischt mit. Damit euch keine Informationen fehlen, nehmen wir im Artikel aber auch Bezug auf die von den PCGH-Kollegen getesteten Probanden, indem wir sie in die Testtabelle am Artikelende aufnehmen.

NOTENKORREKTUR NOTWENDIG

Trotz sorgfältiger Prüfung der Testtabellen müssen wir fehlerhafte Angaben bei den Garantiezeiträumen einzelner Grafikkarten einräumen. Die Hersteller Inno 3D und Sapphire machten uns darauf aufmerksam, jeweils drei Jahre Garantie – und nicht wie von uns angegeben nur zwei Jahre – zu gewähren. In beiden Fällen gibt es Einschränkungen: Bei Inno 3D gilt dieser Zeitraum lediglich für die „iChill"-Serie, nicht aber für günstigere Modelle. Bei Sapphire sind alle aktuellen Nitro- und Pulse-Modelle mit drei Jahren abgedeckt, nur ältere und besonders günstige Karten müssen mit zwei Jahren auskommen. Die Abwicklung erfolgt in beiden Fällen über den Händler. Wir haben die Angaben bei betroffenen Modellen angepasst, was zu besseren Ausstattungsnoten führt.

Mittlerweile hat sich außerdem das Ende der Fahnenstange bei der Geforce GTX 1080 Ti gezeigt: Modelle mit um 20 bis maximal 25 Prozent erhöhten Boosts (gegenüber dem typischen Takt der **Founder's Edition**) sind das Höchste der Gefühle. Wir haben uns daher entschlossen, diese Modelle als Maßstab mit Leistungsnoten zwischen 1,00 und 1,05 zu erklären – eine Titan Xp mit Standardkühlung bringt es übrigens „nur" auf die Note 1,19. Durch die Änderung verbessern sich die Endnoten aller getesteten Karten.

GRATISSPIEL BEIM KAUF

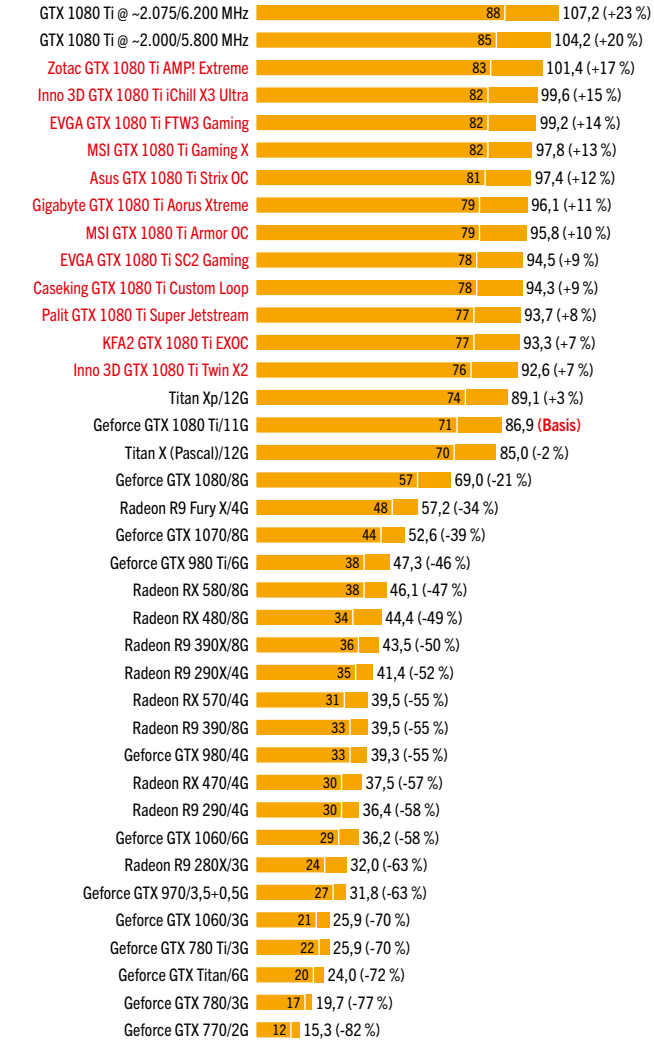
Der Kauf einer teuren Grafikkarte fällt nicht immer leicht, zusätzliche Anreize helfen bei der Entscheidung. Das weiß auch Nvidia: Die Kalifornier schenken Käufern einer Geforce GTX 1080 (Ti) den mit reichlich Vorschusslorbeeren bedachten Shooter *Destiny 2*. Voraussetzung dafür ist der Kauf bei einem teilnehmenden Händler. Darunter befinden sich Alternate, Caseking und viele weitere – die komplette Liste findet ihr unter www.pcgh.de/destiny2nvidia. Im virtuellen Paket ist außerdem ein Code für die Beta-Test-Phase zum Spiel enthalten, welche Ende August startet. Das finale Spiel erscheint am 24. Oktober.

GEFORCE GTX 1080 TI: 12 Herstellerdesigns von vernünftig bis hochgezüchtet im Vergleich. Nach wie vor gilt: Kauft ihr eine übertaktete Geforce GTX 1080 Ti, läuft die WQHD-Auflösung butterweich und selbst in Ultra HD sind 60 Fps kein Problem, wenn hier und da auf ein paar Details verzichtet wird. Bei Full HD gilt hingegen das Sprichwort „Perlen vor die Säue": Eine Grafikkarte dieses Kalibers wird in 1080p nicht ausgelastet, sodass die teure Leistung verpufft. Falls ihr euren FHD-Monitor partout mit einer GTX 1080 Ti verheiraten möchtet, empfehlen wir die Nutzung der Treiberfunktion Dynamic Super Resolution (DSR), um die Leistung in Form hübscherer Bilder produktiv zu nutzen.

KÜHLUNG: Wie eingangs erwähnt, haben wir für diesen Folgetest gezielt Dual-Slot-Designs angefragt, da

LEISTUNG IN ULTRA-HD-AUFLÖSUNG: DOOM

Doom (Vulkan), Ultra-Preset, TSSAA 8TX/16:1 AF – „Devil's Dance“

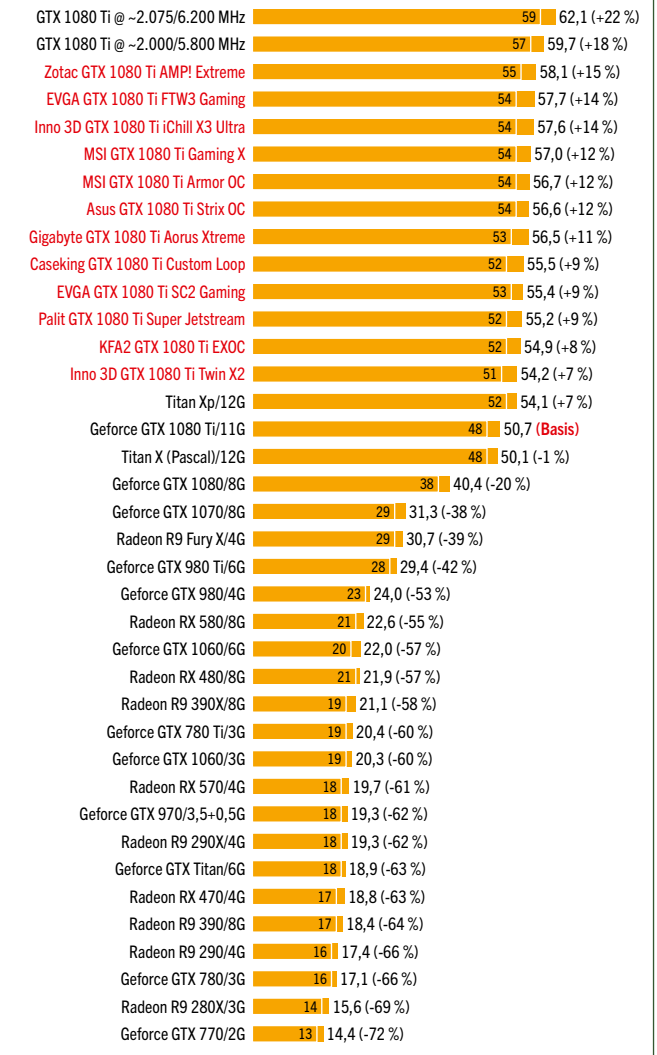


System: Core i7-6800K @ 4,4 GHz (Ring/L3: 3,6 GHz), MSI X99, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 (1T); Windows 10 x64, GF 382.53 WHQL, RS 17.5.2, HQ-AF **Bemerkungen:** Messungen der 1080-Ti-Herstellerdesigns erst nach Aufheizperiode, um realistische Boosts zu erhalten.

Min. Ø Fps
▶ Besser

LEISTUNG IN ULTRA-HD-AUFLÖSUNG: THE WITCHER 3

The Witcher 3, kein Gameworks, Ingame-AA/16:1 AF – „Boat Trip“



System: Core i7-6800K @ 4,4 GHz (Ring/L3: 3,6 GHz), MSI X99, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 (1T); Windows 10 x64, GF 382.53 WHQL, RS 17.5.2, HQ-AF **Bemerkungen:** Käufer eines Custom-Designs erhalten sieben bis 15 Prozent höhere Fps als bei der Founder's Edition.

Min. Ø Fps
▶ Besser

im ersten Vergleich ausschließlich 2,5- oder Triple-Slot-Giganten anwesend waren. Die Founder's Edition ausgeklammert, arbeiten alle Modelle mit Axiallüftern und verwirbeln ihre Abwärme folglich zu großen Teilen im Gehäuse. Das ist gerade bei sommerlicher Umgebungstemperatur ein nicht zu unterschätzender Faktor. Die **Caseking GTX 1080 Ti Custom Loop** mit vorgefertigter Komplettwasserkühlung ergänzt das luftgekühlte Ensemble. Der Versender bietet das Modell mit großer Komponentenwahl im Rahmen seines „King Mod“-Service an – neuerdings für 1.150 anstatt 1.200 Euro.

Beginnen möchten wir mit den Dual-Slot-Karten, da diese neu dazugestoßen sind. Dual-Slot ist gleichbedeutend mit 3,5 Zentimetern Kartenhöhe, wenn Sie vor euch auf dem Tisch liegt – die Slotblende markiert diese Maße. Die **EVGA SC2**, **MSI Armor 11G OC**, **Inno 3D Twin X2** und **KFA2 EXOC** bringen je zwei Lüfter mit 85 bis 95 Millimeter Durchmesser in maximal 27,8

GEFORCE GTX 1080 TI: TAKTRATEN DER GETESTETEN MODELLE BEI VERSCHIEDENEN LASTEN

Grafikkartenmodell	Leerlauf (GPU/RAM)	Youtube (UHD-Video)	Dual-Monitoring (verschiedene Modelle)	Crysis 3 (Full HD)	The Witcher 3 (Ultra HD)	Anno 2070 (Ultra HD)
Nvidia GTX 1080 Ti Founder's Edition	139/405 MHz	228/405 MHz	139/405 MHz	1.747 MHz, 0,962V	1.658 MHz, 0,900V	1.531 MHz, 0,843V
EVGA GTX 1080 Ti FTW3 Gaming	240/405 MHz	240/405 MHz	240/405 MHz	1.949 MHz, 1,043V	1.911 MHz, 0,993V	1.823 MHz, 0,931V
EVGA GTX 1080 Ti SC2	215/405 MHz	228/405 MHz	215/405 MHz	1.886 MHz, 1,012V	1.797 MHz, 0,943V	1.734 MHz, 0,900V
Inno 3D GTX 1080 Ti Twin X2	139/405 MHz	278/405 MHz	139/405 MHz	1.810 MHz, 1,012V	1.734 MHz, 0,943V	1.671 MHz, 0,900V
KFA2 GTX 1080 Ti EXOC	203/405 MHz	203/405 MHz	203/405 MHz	1.860 MHz, 1,043V	1.747 MHz, 0,950V	1.709 MHz, 0,925V
MSI GTX 1080 Ti Armor 11G OC	203/405 MHz	215/405 MHz	203/405 MHz	1.886 MHz, 1,025V	1.823 MHz, 0,975V	1.797 MHz, 0,950V
Palit GTX 1080 Ti Super Jetstream	215/405 MHz	215/405 MHz	215/405 MHz	1.848 MHz, 1,000V	1.759 MHz, 0,943V	1.709 MHz, 0,912V
Asus GTX 1080 Ti Strix 011G	240/405 MHz	240/405 MHz	240/405 MHz	1.924 MHz, 1,050V	1.860 MHz, 1,000V	1.823 MHz, 0,962V
Caseking GTX 1080 Ti Custom Loop	139/405 MHz	215/405 MHz	139/405 MHz	1.873 MHz, 1,043V	1.734 MHz, 0,931V	1.785 MHz, 0,975V
Gigabyte GTX 1080 Ti Aorus Xtreme Ed.	278/405 MHz	278/405 MHz	278/405 MHz	1.898 MHz, 0,962V	1.823 MHz, 0,900V	1.747 MHz, 0,862V
Inno 3D GTX 1080 Ti iChill X3 Ultra	278/405 MHz	278/405 MHz	278/405 MHz	1.974 MHz, 1,000V	1.898 MHz, 0,931V	1.835 MHz, 0,893V
MSI GTX 1080 Ti Gaming X 11G	203/405 MHz	203/405 MHz	203/405 MHz	1.924 MHz, 1,031V	1.873 MHz, 0,981V	1.810 MHz, 0,931V
Zotac GTX 1080 Ti AMP! Extreme	278/405 MHz	278/405 MHz	278/405 MHz	1.974 MHz, 1,050V	1.949 MHz, 1,031V	1.898 MHz, 0,993V

Bemerkungen: Taktraten nach 20 Minuten Aufheizphase; jeweils Minimalwerte. Die Unterschiede zwischen Teillast (FHD) und Volllast sind groß. Rot hervorgehoben: die 6 neuen Probanden.

AUFRÜSTMATRIX: DIESE GRAFIKKARTEN LOHNEN SICH FÜR ULTRA HD

Basis: Leistungsindex 3.840 × 2.160	Titan Xp	Gef. GTX 1080 Ti	Titan X (Pascal)	Gef. GTX 1080-11Gbps	Gef. GTX 1080	Gef. GTX 1070	Rad. R9 Fury X	Gef. GTX 1060-9Gbps	Rad. RX 580/8G	Gef. GTX 1060/6G	Rad. RX 480/8G	Rad. RX 570/4G
Titan Xp	± 0 %	-7 %	-7 %	-25 %	-27 %	-42 %	-50 %	-58 %	-59 %	-59 %	-60 %	-66 %
Geforce GTX 1080 Ti	+ 7 %	± 0 %	-1 %	-19 %	-22 %	-37 %	-47 %	-55 %	-56 %	-57 %	-57 %	-63 %
Titan X (Pascal)	+ 8 %	+ 1 %	± 0 %	-19 %	-21 %	-37 %	-46 %	-55 %	-55 %	-56 %	-57 %	-63 %
Geforce GTX 1080-11Gbps	+ 33 %	+ 24 %	+ 23 %	± 0 %	-3 %	-22 %	-34 %	-44 %	-45 %	-46 %	-47 %	-54 %
Geforce GTX 1080	+ 37 %	+ 28 %	+ 27 %	+ 3 %	± 0 %	-20 %	-32 %	-43 %	-43 %	-45 %	-46 %	-53 %
Geforce GTX 1070	+ 71 %	+ 60 %	+ 59 %	+ 29 %	+ 25 %	± 0 %	-15 %	-28 %	-29 %	-31 %	-32 %	-41 %
Geforce GTX 980 Ti	+ 84 %	+ 72 %	+ 71 %	+ 39 %	+ 35 %	+ 8 %	-8 %	-23 %	-24 %	-25 %	-27 %	-36 %
Radeon R9 Fury X	+ 101 %	+ 87 %	+ 86 %	+ 51 %	+ 47 %	+ 17 %	± 0 %	-16 %	-17 %	-19 %	-20 %	-31 %
Radeon R9 390X	+ 128 %	+ 113 %	+ 111 %	+ 72 %	+ 67 %	+ 33 %	+ 14 %	-5 %	-6 %	-8 %	-9 %	-21 %
Geforce GTX 980	+ 138 %	+ 123 %	+ 121 %	+ 80 %	+ 74 %	+ 39 %	+ 19 %	0 %	-1 %	-3 %	-5 %	-18 %
Geforce GTX 1060-9Gbps	+ 139 %	+ 123 %	+ 121 %	+ 80 %	+ 75 %	+ 40 %	+ 19 %	± 0 %	-1 %	-3 %	-5 %	-18 %
Radeon RX 580/8G	+ 142 %	+ 126 %	+ 124 %	+ 82 %	+ 77 %	+ 41 %	+ 21 %	+ 1 %	± 0 %	-2 %	-4 %	-17 %
Geforce GTX 1060/6G	+ 147 %	+ 131 %	+ 129 %	+ 86 %	+ 80 %	+ 44 %	+ 23 %	+ 3 %	+ 2 %	± 0 %	-2 %	-15 %
Radeon R9 390	+ 146 %	+ 130 %	+ 128 %	+ 86 %	+ 80 %	+ 44 %	+ 23 %	+ 3 %	+ 2 %	0 %	-2 %	-15 %
Radeon RX 480/8G	+ 151 %	+ 135 %	+ 133 %	+ 89 %	+ 84 %	+ 47 %	+ 25 %	+ 5 %	+ 4 %	+ 2 %	± 0 %	-13 %
Radeon RX 580/4G	+ 166 %	+ 148 %	+ 146 %	+ 100 %	+ 94 %	+ 55 %	+ 32 %	+ 11 %	+ 10 %	+ 8 %	+ 6 %	-8 %
Radeon R9 290X	+ 169 %	+ 152 %	+ 149 %	+ 103 %	+ 97 %	+ 57 %	+ 34 %	+ 13 %	+ 11 %	+ 9 %	+ 7 %	-7 %
Radeon RX 480/4G	+ 176 %	+ 158 %	+ 155 %	+ 108 %	+ 102 %	+ 61 %	+ 37 %	+ 15 %	+ 14 %	+ 12 %	+ 10 %	-5 %
Radeon R9 290	+ 188 %	+ 169 %	+ 167 %	+ 117 %	+ 111 %	+ 68 %	+ 44 %	+ 21 %	+ 19 %	+ 17 %	+ 15 %	-1 %
Radeon RX 570/4G	+ 190 %	+ 171 %	+ 169 %	+ 118 %	+ 112 %	+ 69 %	+ 45 %	+ 21 %	+ 20 %	+ 18 %	+ 15 %	± 0 %
Radeon RX 470/8G	+ 189 %	+ 170 %	+ 168 %	+ 118 %	+ 111 %	+ 69 %	+ 44 %	+ 21 %	+ 20 %	+ 17 %	+ 15 %	0 %
Geforce GTX Titan	+ 198 %	+ 178 %	+ 175 %	+ 124 %	+ 118 %	+ 74 %	+ 48 %	+ 24 %	+ 23 %	+ 21 %	+ 18 %	+ 3 %
Geforce GTX 970	+ 208 %	+ 187 %	+ 185 %	+ 132 %	+ 125 %	+ 80 %	+ 53 %	+ 29 %	+ 27 %	+ 25 %	+ 22 %	+ 6 %
Radeon RX 470/4G	+ 203 %	+ 183 %	+ 180 %	+ 128 %	+ 121 %	+ 77 %	+ 51 %	+ 27 %	+ 25 %	+ 23 %	+ 20 %	+ 4 %
Geforce GTX 1060/3G	+ 221 %	+ 200 %	+ 197 %	+ 142 %	+ 135 %	+ 87 %	+ 60 %	+ 34 %	+ 33 %	+ 30 %	+ 28 %	+ 11 %
Geforce GTX 780 Ti	+ 216 %	+ 195 %	+ 193 %	+ 138 %	+ 131 %	+ 85 %	+ 58 %	+ 32 %	+ 31 %	+ 28 %	+ 26 %	+ 9 %
Geforce GTX 780	+ 272 %	+ 248 %	+ 245 %	+ 180 %	+ 172 %	+ 118 %	+ 86 %	+ 56 %	+ 54 %	+ 51 %	+ 48 %	+ 28 %
Radeon R9 280X	+ 290 %	+ 265 %	+ 261 %	+ 194 %	+ 185 %	+ 128 %	+ 95 %	+ 63 %	+ 61 %	+ 58 %	+ 55 %	+ 35 %
Radeon R9 380/4G	+ 297 %	+ 271 %	+ 268 %	+ 199 %	+ 191 %	+ 132 %	+ 98 %	+ 66 %	+ 64 %	+ 61 %	+ 58 %	+ 37 %
Geforce GTX 770/4G	+ 297 %	+ 271 %	+ 268 %	+ 199 %	+ 190 %	+ 132 %	+ 98 %	+ 66 %	+ 64 %	+ 61 %	+ 58 %	+ 37 %
Radeon R9 380/2G	+ 469 %	+ 432 %	+ 427 %	+ 329 %	+ 316 %	+ 232 %	+ 184 %	+ 138 %	+ 135 %	+ 131 %	+ 126 %	+ 96 %
Geforce GTX 1050 Ti/4G	+ 358 %	+ 328 %	+ 324 %	+ 245 %	+ 235 %	+ 167 %	+ 128 %	+ 91 %	+ 89 %	+ 85 %	+ 82 %	+ 58 %
Geforce GTX 770/2G	+ 477 %	+ 439 %	+ 434 %	+ 335 %	+ 322 %	+ 237 %	+ 188 %	+ 141 %	+ 139 %	+ 134 %	+ 130 %	+ 99 %
Geforce GTX 1050/2G	+ 594 %	+ 548 %	+ 542 %	+ 422 %	+ 407 %	+ 305 %	+ 246 %	+ 190 %	+ 187 %	+ 181 %	+ 176 %	+ 139 %
Radeon RX 460/4G	+ 511 %	+ 471 %	+ 466 %	+ 360 %	+ 347 %	+ 257 %	+ 205 %	+ 155 %	+ 152 %	+ 148 %	+ 143 %	+ 111 %
Radeon RX 460/2G	+ 785 %	+ 727 %	+ 719 %	+ 566 %	+ 547 %	+ 417 %	+ 341 %	+ 270 %	+ 266 %	+ 258 %	+ 252 %	+ 205 %

System: Core i7-6800K @ 4,4 GHz (Ring/L3: 3,6 GHz), X99, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 (1T); Windows 10 x64
Über 50 Prozent | Plus 30–50 Prozent | Plus 0–30 Prozent | Leistungsverlust!

Zentimeter Länge unter. Allein die **EVGA FTW3** sprengt den Rahmen in Breite und Länge: Sie ist die flächenmäßig größte Dual-Slot-Karte am Markt und trägt der Form entsprechend drei Lüfter.

Die Höhe der übrigen Karten startet bei 4,5/4,6 cm (**MSI**, **Inno 3D**, **Asus**) und endet bei 5,3 (**Palit**, **Zotac**) bis 5,5 cm (**Gigabyte**). Das bedeutet, dass auf jeden Fall zwei Slots unter der Grafikkarte benötigt werden, um den Lüftern Platz zum Ansaugen bereitzustellen. Fehlt dieser Platz, müsst ihr euch auf eine hohe Lautstärke gefasst machen und greift besser zu einer Zwei-Slot-Variante.

Ist das Verhältnis aus Temperatur und Lautheit der Bewertungsmaßstab, stellt jedes getestete Kühldesign eine Verbesserung gegenüber der **Founder's Edition** dar, vor allem die 2,5-/3-Slot-Modelle. Die Kühler sind darauf ausgelegt, die im BIOS hinterlegte und von Nvidia vorgegebene GPU-Temperaturgrenze (84 °C) zu meiden, da ab hier der Boost drastisch gesenkt wird. Das gelingt nur einer Karte im Test nicht: Die **Inno 3D Twin X2** kracht unter Volllast an diese Grenze und steht den anderen Modellen daher in den Benchmarks leicht nach. Auf der Suche nach Ursachen sehen wir, dass der Kühler zwei Fehler begeht: Erstens müssen sich Speicher und Spannungswandler mit einer flachen Aluminiumplatte begnügen, anstelle mit dem GPU-Block Kontakt aufzunehmen, zweitens nimmt die Backplate mangels Wärmeleitpads keine Platinenwärme auf. Beides führt dazu, dass die Lüfter höherdrehen müssen, als es bei gleichmäßiger Wärmeverteilung im Gesamtkühler notwendig wäre. Somit ist die **Twin X2** zwar nicht furchtbar laut, mit maximal erzeugten 2,7 Sone ist sie aber nichts für Freunde der Stille.

Der optisch sehr ähnliche Mitbewerber aus dem Hause **KFA2**, die **EXOC**, leistet sich keinen der genannten Patzer. Im Gegenteil, die Karte schlägt sich beinahe unheimlich gut: Obwohl der Dual-Slot-Kühler mit 250 Watt an Abwärme hantieren muss, beträgt die maximale Lautheit 1,4 Sone bei 76 °C Kerntemperatur. Neben guter Lüfterwahl punktet das Modell durch die Vollkühlung aller Hotspots durch den großen Radiator sowie eine Backplate inklusive Wärmeleitpads. Angesichts dieser Leistung ist es verschmerzbar, dass die Karte wattbedingt zu den langsamsten Custom-Designs gehört – unser Preis-Leistungs-Tipp.

Bei der **Armor OC** beweist **MSI** Mut: Die Karte entspricht in Sachen Platine und Powerlimit 1:1 der **Gaming X**, wird jedoch um deren starken Kühler nebst Backplate beraubt. An seiner statt muss sie mit einem Dual-Slot-Design auskommen, das die Spannungswandler und den Speicher nur mit einer flachen Aluminiumplatte bedenkt. Da die **Armor OC** auch die 280 Watt TDP von ihrer großen Schwester erbt, ackern die beiden 95-Millimeter-Axiallüfter unter Volllast. Unter dem Strich ist die **Armor OC** daher überdurchschnittlich schnell, aber ebenso warm wie laut (maximal 79 °C bei 4,0 Sone).

An dieser Stelle möchten wir erneut betonen, dass die GPU nicht alles ist, obwohl sie für einen Großteil der Wärme verantwortlich zeichnet. **Gigabytes Aorus** zeigt bei den großen Karten, wie man's richtig macht: Der Kühler bedeckt auch den Speicher und die Spannungswandler, komplettiert von einer Backplate, die tatsächlich einen kühlenden Effekt hat. Knapp dahinter folgt der einzige Triple-Slot-Neuzugang in diesem Test, die **Super Jetstream** von **Palit**. Der Hersteller setzt sowohl auf eine (überbreite) Custom-Platine als auch auf ein eigenes Kühlerdesign. Letzteres liefert keinen Grund zur Kritik, denn der voluminöse Radiator ist von dicken Heatpipes durchzogen und

wird direkt mit der GPU, dem RAM und den Spannungswandlern verschraubt – inklusive der Spulen. Die Konstruktion eignet sich deswegen auch bestens dafür, die Lüfter auf Wunsch gegen eigene zu ersetzen, wie unser Experiment mit der (bis auf die Lüfter) baugleichen **Game Rock Premium** auf Seite 120 zeigt.

Auch die **MSI Gaming X** glänzt: Die VRMs geben ihre Hitze direkt an den großen Kühler ab, nur der Speicher muss mit einer Aluminiumplatte vorliebnehmen. Es folgt **Inno 3D**, deren **iChill X3 Ultra** ebenfalls alle Hotspots kontaktiert, allerdings fehlt es den Lüftern für den Ernstfall an Förderleistung. **Asus** und **Zotac** verzichten indessen darauf, die Wandler mithilfe des GPU-Radiators zu kühlen. Bei der **Strix** liegt eine Metallplatte auf den VRMs und ein dickes Wärmeleitpad reicht die Abwärme an die aufliegenden Kühlrippen. **Zotacs AMP! Extreme** verzichtet bedauerlicherweise auf eine Verbindung zwischen dem kleinen VRM-Kühler und dem GPU-Lamellenblock, was zu höheren VRM-Temperaturen und daher lauter Belüftung führt. **EVGA** geht bei der **SC2** und **FTW3** einen Zwischenweg: Zwar kontaktiert der Radiator die Wandler nicht direkt, auf ihnen liegt jedoch eine dedizierte Heatpipe nebst Wärmeleitpads. Die Kühler haben das „Sandwich-Prinzip" perfektioniert, mehr Pads finden sich nirgends, alle Komponenten geben ihre Wärme an den jeweiligen Nachbarn ab. Im Schaubild auf Seite 121 erfahrt ihr mehr dazu.

Der Hersteller hat außerdem dafür gesorgt, die flächendeckende Kühlung in schöne Zahlen zu pressen: Beide Grafikkarten gehören der **ICX-Serie** an, welche **EVGA** Anfang des Jahres ins Leben gerufen hat. Das Hauptmerkmal sind die neun zusätzlichen Temperatursensoren, welche an unterschiedlichen Stellen platziert wurden, darunter Spannungsregulatoren, RAM und GPU-Rückseite. Die ermittelten Werte lassen sich in Echtzeit auslesen und liegen in unseren Tests sowohl bei der GTX 1080 Ti FTW3 als auch bei der SC2 stets im grünen Bereich, nämlich zwischen 60 und 71 °C (SC2) respektive 61 und 77 °C (FTW3). Angesichts dieser kühlen Ergebnisse verwundert es uns, dass **EVGA** die getrennt regelbaren Lüfter nicht etwas zahmer konfiguriert hat. Die **SC2** wird unter Last bis zu 3,4 Sone laut, die FTW3 noch 2,6 Sone. Das Problem sind die temporären Spitzenwerte: Manchmal, nicht immer, kommt es bei beiden Modellen vor, dass sie kurz laut werden – und in den folgenden Minuten kontinuierlich etwas leiser. Das liegt daran, dass der primäre Lüfter zunächst allein arbeitet und bei steigender Erwärmung der andere (bzw. die anderen im Falle der **FTW3**) abrupt dazustößt.

Gaming X neben Armor: MSI verwendet die gleiche Platine für beide Modelle, die Kühlung ist deutlich unterschiedlich – die Armor begnügt sich mit zwei Slots.

Die heißeste Karte jenseits von zwei Slots ist die **Inno 3D X3 Ultra**,

AKTUELLE LISTE HERSTELLERDESIGNS DER GEFORCE GTX 1080 TI – MEHR UNTER WWW.PCGH.DE/1080TICUSTOMS

Hersteller	Produkt	Basistakt	Typ. Boost	Speichertakt (MHz)	Kühlsystem	Strombuchsen	Powerlimit (Standard/Maximum)
Nvidia et al.	GTX 1080 Ti Founder's Edition	1.480	1.582	5.508	2 Slots, 1 × Radial	1 × 8-/1 × 6-Pol	250/300 Watt
Asus	GTX 1080 Ti Poseidon P11G	1.594	1.709	5.508	Hybrid-Custom	2 × 8-Pol	Unbekannt
Asus	GTX 1080 Ti Strix O11G	1.569	1.683	5.508	2,5 Slots, 3 × Axial	2 × 8-Pol	275/330 Watt
Asus	GTX 1080 Ti Strix	1.480	1.582	5.508	2,5 Slots, 3 × Axial	2 × 8-Pol	250/vmtl. 300 Watt
Asus	GTX 1080 Ti Turbo	1.480	1.582	5.508	2 Slots, 1 × Radial	1 × 8-/1 × 6-Pol	250/vmtl. 300 Watt
EVGA	GTX 1080 Ti FTW3 Gaming	1.569	1.683	5.508	2 Slots, 3 × Axial	2 × 8-Pol	280/330 Watt (BIOS 2: 280/358W)
EVGA	GTX 1080 Ti SC2 Hybrid	1.557	1.670	5.508	AIO-Wasserkühlung	1 × 8-/1 × 6-Pol	250/300 Watt
EVGA	GTX 1080 Ti SC2 Gaming	1.557	1.670	5.508	2 Slots, 2 × Axial	1 × 8-/1 × 6-Pol	250/300 Watt
EVGA	GTX 1080 Ti SC Black Edition	1.557	1.670	5.508	2 Slots, 2 × Axial	1 × 8-/1 × 6-Pol	250/k.A. Watt
Gigabyte	GTX 1080 Ti Aorus Xtreme Edition	1.607	1.721	5.616	2,5 Slots, 3 × Axial	2 × 8-Pol	250/375 Watt
Gigabyte	GTX 1080 Ti Aorus	1.569	1.683	5.508	2,5 Slots, 3 × Axial	2 × 8-Pol	250/vmtl. 375 Watt
Gigabyte	GTX 1080 Ti Gaming OC	1.518	1.632	5.508	2 Slots, 3 × Axial	1 × 8-/1 × 6-Pol	250/vmtl. 300 Watt
Gigabyte	GTX 1080 Ti Gaming	1.480	1.582	5.508	2 Slots, 3 × Axial	1 × 8-/1 × 6-Pol	250/vmtl. 300 Watt
Gigabyte	GTX 1080 Ti Turbo	1.480	1.582	5.508	2 Slots, 1 × Radial	1 × 8-/1 × 6-Pol	250/vmtl. 300 Watt
Inno 3D	GTX 1080 Ti iChill X4 Ultra	1.607	1.721	5.700	2,5 Slots, 3 + 1 Axial	1 × 8-/1 × 6-Pol	270/vmtl. 315 Watt
Inno 3D	GTX 1080 Ti iChill X4	1.569	1.683	5.700	2,5 Slots, 3 + 1 Axial	1 × 8-/1 × 6-Pol	270/vmtl. 315 Watt
Inno 3D	GTX 1080 Ti iChill X3 Ultra	1.607	1.721	5.700	2,5 Slots, 3 × Axial	1 × 8-/1 × 6-Pol	270/315 Watt
Inno 3D	GTX 1080 Ti iChill X3	1.569	1.683	5.700	2,5 Slots, 3 × Axial	1 × 8-/1 × 6-Pol	270/vmtl. 315 Watt
Inno 3D	GTX 1080 Ti Gaming OC	1.557	1.670	5.508	2 Slots, 2 × Axial	1 × 8-/1 × 6-Pol	Unbekannt (vmtl. 250/300 Watt)
Inno 3D	GTX 1080 Ti (Twin) X2	1.480	1.582	5.508	2 Slots, 2 × Axial	1 × 8-/1 × 6-Pol	250/300 Watt
KFA2	GTX 1080 Ti EXOC White	1.531	1.645	5.508	2 Slots, 2 × Axial	1 × 8-/1 × 6-Pol	Unbekannt
KFA2	GTX 1080 Ti EXOC	1.531	1.645	5.508	2 Slots, 2 × Axial	1 × 8-/1 × 6-Pol	250/300 Watt
KFA2	GTX 1080 Ti	1.480	1.582	5.508	2 Slots, 1 × Radial	1 × 8-/1 × 6-Pol	250/vmtl. 300 Watt
Manli	GTX 1080 Ti Blower Fan	1.480	1.582	5.508	2 Slots, 1 × Radial	1 × 8-/1 × 6-Pol	250/vmtl. 300 Watt
MSI	GTX 1080 Ti Lightning Z	1.582	1.695	5.562	3 Slots, 3 × Axial	3 × 8-Pol	Unbekannt
MSI	GTX 1080 Ti Sea Hawk EK	1.544	1.657	5.508	Fullcover-Wakü	2 × 8-Pol	280/vmtl. 330 Watt
MSI	GTX 1080 Ti Sea Hawk	1.544	1.657	5.508	Hybrid-AiO-Wakü	1 × 8-/1 × 6-Pol	280/vmtl. 330 Watt
MSI	GTX 1080 Ti Gaming X	1.544	1.657	5.508	2,5 Slots, 2 × Axial	2 × 8-Pol	280/330 Watt
MSI	GTX 1080 Ti Armor OC	1.531	1.645	5.508	2 Slots, 2 × Axial	2 × 8-Pol	280/330 Watt
MSI	GTX 1080 Ti Aero OC	1.506	1.620	5.508	2 Slots, 1 × Radial	1 × 8-/1 × 6-Pol	250/vmtl. 300 Watt
Palit	GTX 1080 Ti Game Rock Premium	1.557	1.670	5.508	2,5 Slots, 2 × Axial	2 × 8-Pol	300/350 Watt
Palit	GTX 1080 Ti Game Rock	1.506	1.620	5.508	2,5 Slots, 2 × Axial	2 × 8-Pol	300/k.A. Watt
Palit	GTX 1080 Ti Super Jetstream	1.531	1.645	5.508	2,5 Slots, 2 × Axial	2 × 8-Pol	250/350 Watt
Palit	GTX 1080 Ti Jetstream	1.480	1.582	5.508	2,5 Slots, 2 × Axial	2 × 8-Pol	250/vmtl. 300 Watt
PNY	GTX 1080 Ti XLR8 OC Gaming	1.531	1.645	5.508	2 Slots, 3 × Axial	1 × 8-/1 × 6-Pol	250/vmtl. 300 Watt
PNY	GTX 1080 Ti Blower	1.480	1.582	5.508	2 Slots, 1 × Radial	1 × 8-/1 × 6-Pol	250/vmtl. 300 Watt
Zotac	GTX 1080 Ti AMP! Extreme	1.645	1.759	5.600	3 Slots, 3 × Axial	2 × 8-Pol	320/384 Watt
Zotac	GTX 1080 Ti AMP! Extreme Core	1.607	1.721	5.600	3 Slots, 3 × Axial	2 × 8-Pol	320/k.A. Watt
Zotac	GTX 1080 Ti AMP!	1.569	1.683	5.508	2 Slots, 2 × Axial	2 × 8-Pol	270/k.A. Watt
Zotac	GTX 1080 Ti Blower	1.480	1.582	5.508	2 Slots, 1 × Radial	1 × 8-/1 × 6-Pol	250/vmtl. 300 Watt
Zotac	GTX 1080 Ti Mini	1.506	1.620	5.508	2 Slots, 2 × Axial	2 × 8-Pol	250/vmtl. 300 Watt

Rot hervorgehoben sind die hier getesteten Modelle. PC Games hat alle Angaben auf Plausibilität geprüft, kann jedoch nicht für ihre Richtigkeit garantieren. Die stets aktuelle Liste findet ihr unter: www.pcgh.de/1080ticustoms.

sie lässt bis zu 78 °C zu. Die Modelle von **Asus**, **Gigabyte**, **MSI** und **Palit** sind vergleichbar leise, erzielen jedoch deutlich geringere Temperaturen. **Asus'** Lüfterkurve peilt 70 °C an, **Gigabyte**, **MSI** und **Palit** 72 °C. **Zotac** erreicht maximal 71 °C, wird dabei jedoch wesentlich lauter.

PLATINE: Viele Hersteller verwenden eigens kreierte Platinen, deren Maße sich den Kühlern anpassen; viele davon wachsen im eingebauten Zustand in Richtung Gehäusewand. Davon ausgenommen sind **Inno 3D** und **KFA2**, beide Hersteller nutzen die Referenzplatine mit 10 Zentimeter Breite – inklusive Nvidia-Aufdruck nahe der PCI-Express-Kontakte. Das ist kein Grund zur Kritik, denn das **Founder's-PCB** ist durchaus kräftig.

Welche Custom-Platine die beste ist, lässt sich mit Hausmitteln und in der Gaming-Praxis nicht ermitteln. Fakt: Eine verbreiterte Spannungsversorgung ist positiv, denn je mehr Wandlerzüge, desto geringer die Last und daraus resultierende Temperatur pro Bauteil. Die Hotspots werden ergo zahmer und verteilen sich besser auf der Leiterplatte. Da das Standard-PCB bereits für enorme Stromstärken vorbereitet ist, sind positive Effekte beispielsweise durch **Zotacs** „Power Boost"-Hochleistungskondensator nicht feststellbar. Auch bezüglich des Spulenfiepens verhalten sich alle Probanden vergleichbar. Jede High-End-Karte fiept, zirpt oder rattert unter Last, was nichts mit den Lüftern zu tun hat. Die eigene Wahrnehmung, die Bildrate, die Umgebungsgeräusche und nicht zuletzt der Rest des Rechners entscheiden, ob man das Störgeräusch wahrnimmt oder nicht.

LEISTUNG: Das Powerlimit ist einer der wichtigsten Leistungsparameter. Je höher der im BIOS hinterlegte Wert, desto wahrscheinlicher ist es, dass hohe Taktraten selbst bei powerintensiven Spielen gehalten werden können. Die Power-Anforderungen steigen mit der Auflösung – in Ultra HD stößt fast jede Karte dauerhaft an ihre Wattgrenze. Die Hersteller müssen stets abwägen: Effizienz oder Leistungskrone? Wir haben erneut bei jeder Karte das programmierte Powerlimit ausgelesen:

Zotac AMP! Extreme	320 Watt
EVGA FTW3 Gaming	280 Watt
MSI Gaming X 11G	280 Watt
MSI Armor 11G OC	280 Watt
Asus Strix O11G	275 Watt
Inno 3D X3 (Ultra)	270 Watt
Alle übrigen	250 Watt

Die unterschiedliche Zielsetzung der Hersteller ist offensichtlich. Die meisten belassen das Powerlimit auf dem Referenzwert und erhöhen nur die Taktraten. **Inno 3D**, **Asus**, **EVGA** (**FTW3**) und **MSI** steigern das Limit indessen behutsam, während **Zotac** die Watt-Keule schwingt und als einziger Hersteller die 300er-Hürde nimmt.

Ob sich ein hohes Powerlimit in hohen Bildraten niederschlägt, hängt nicht nur von der Stärke des Kühlers ab, sondern auch von der werkseitigen Übertaktung. Je höher der (garantierte) Basistakt, desto höher fällt der dynamische Boost aus – solange nicht vorher das Power- oder Temperaturlimit hineingrätschen! Da auch der Grafikspeicher Energie benötigt, die vom Gesamtbudget und somit der GPU abgeht, kann erhöhter Speichertakt in ungünstigen Situationen Leistung kosten – gut, dass die wenigen Modelle mit werkseitig übertaktetem Speicher (**Aorus**, **iChill**, **AMP! Extreme**) über ausreichende Wattpolster verfügen. Da die Custom-Designs das Temperaturlimit mithilfe ihrer starken Kühler weitgehend aushebeln, ist das Powerlimit der einzige Faktor, der die Karten unter Volllast ausbremst. In der Praxis äußert sich das bei allen Teilnehmern gleich: Das Powerlimit wird, sofern nicht in Full HD gespielt wird oder der Prozessor limitiert, zu 100 Prozent ausgereizt. Wer seine GTX 1080 Ti in Ultra HD verwendet, operiert folglich stets am Powerlimit.

Beim Blick auf unsere Angaben des Mindestboosts wird das Naheliegende deutlich: Die Modelle mit einem hohen Powerlimit sind im Ernstfall standhafter als ihre Mitbewerber mit nur 250 Watt. Fühlbar ist die Differenz von circa 1.700 zu meist 1.800 bis 1.850 MHz nicht, auf der Suche nach den schnellsten Karten führt aber kein Weg an einem erhöhten Powerlimit vorbei. Wichtig ist weiterhin, dass der Boost von Serienstreuung beeinflusst wird, zwei Exemplare der gleichen Karte können sich leicht unterschiedlich verhalten.

Die **Zotac AMP! Extreme** ist jedoch ein Ausnahmefall: Die 320-Watt-TDP erlaubt es der Karte, den Watt-Worst-Case, *Anno 2070* in UHD, mit 1,9 GHz zu berechnen. Als einzige Karte stößt sie in *Crysis 3* (1080p) nicht an ihr Powerlimit, dort wird es nur zu ca. 85 Prozent ausgefüllt. Die Kehrseite der Medaille ist, dass die **AMP! Extreme** unter Volllast trotz ihres großen Kühlers zu den lautesten Karten zählt – die **Founder's Edition** und die **MSI Armor OC**, welche ihren Dual-Slot-Kühler mit 280 Watt überfordert, ausgenommen. ❑

PALIT: QUAD- VS. DUAL-LÜFTER

Palits Game Rock Premium legte einen Fehlstart hin. Was es damit auf sich hat und was man dagegen tun kann, erfahrt ihr hier.

„Never change a running system" lautet eine IT-Weisheit. Innovationen bringen nicht immer die erhofften Verbesserungen – das bekam just der Hersteller **Palit** zu spüren. Die **GTX 1080 Ti Game Rock** setzt auf ein neues Lüftungskonzept („TurboJET4"), das je zwei Lüfter stapelt und gegenläufig arbeiten lässt. Das Modell Game Rock Premium (GRP) wurde in ersten Tests wider Erwarten laut, sodass der Hersteller ein neues BIOS mit nur noch 250 anstelle von 300 Watt TDP anbietet, um die Geräuschemission kurzfristig zu senken. Eine Hardware-Revision ist indessen nicht vom Tisch. Wir haben uns daher entschlossen, die GRP nicht regulär zu testen, bis alles geklärt ist. Stattdessen haben wir eine Lüftermodifikation gewagt.

Wir haben testweise die Kunststoffhaube inklusive der Lüftermodule entfernt und dort zwei besonders laufruhige Rotoren installiert: die Noiseblocker Eloop B12-2 zum Einzelpreis von je rund 18 Euro. Ziel der Aktion ist ein Test, ob leise Lüfter auf dem tadellosen Radiator – es werden alle Hitzequellen inklusive der Spulen bedeckt – aus der GRP eine flüsterleise Gaming-Grafikkarte machen. Für den Test verwenden wir das originale BIOS mit 300 Watt TDP; die Lüftersteuerung übernimmt mittels Y-Adapter das Mainboard (Profil „Höchstleistung"). Tatsächlich funktioniert das bestens, die GPU erreicht bei rund 1.100 Lüfterumdrehungen nicht einmal 80 °C. Die ganze Geschichte seht ihr im Video unter www.pcgh.de/grpmod. Mit dem 250-Watt-BIOS ist sogar unhörbarer Betrieb möglich.

FAZIT

GTX 1080 Ti: Herstellerdesigns

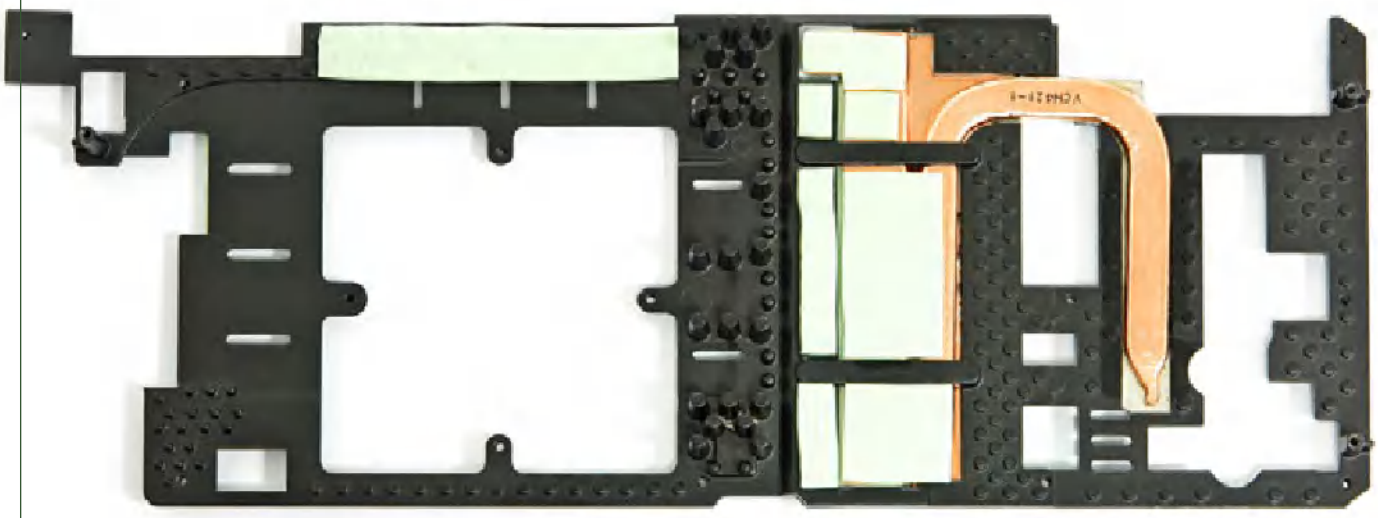
Betuchte Spieler finden eine große Auswahl attraktiver Grafikkarten vor, 700 Euro müsst ihr mindestens investieren. Wichtig ist der Blick auf die Detailunterschiede, denn nicht jedes Modell eignet sich für jeden Einsatzzweck. Auf der Testtabellen-Doppelseite findet ihr alle Messwerte zum Vergleich und gezielten Auswählen.

AUFWENDIGE „SANDWICH"-KÜHLUNG AM BEISPIEL DER EVGA GTX 1080 TI SC2

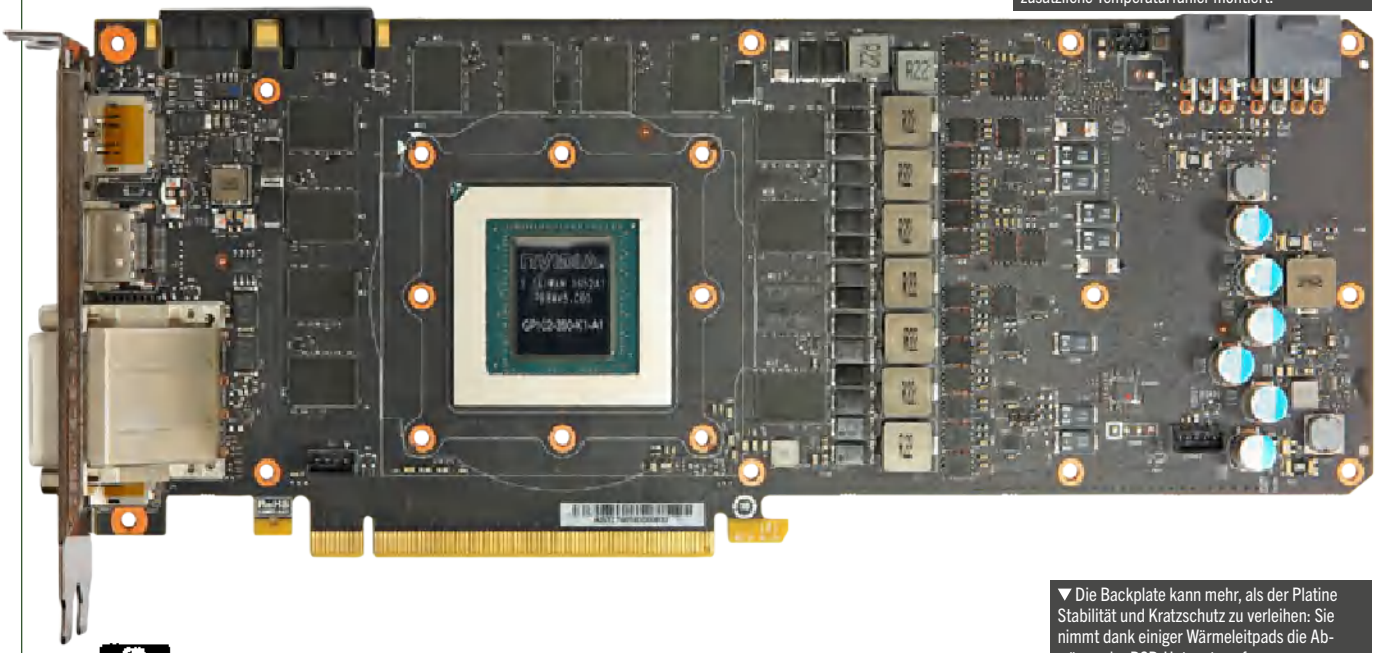
Nachdem die ACX-Modelle in speziellen Szenarien zur Überhitzung neigten, ist EVGA das Problem angegangen:

Die Nachfolger ICX sind nicht nur mit zahlreichen Thermalsensoren bestückt, sondern auch auf größtmögliche Oberfläche und Wärmeleitung getrimmt – so sehr, dass es beinahe übertrieben wirkt. Alle Ebenen der Karte sind durch mehrere Wärmeleitpads miteinander verbunden, mit besonderem Augenmerk auf den Hotspots.

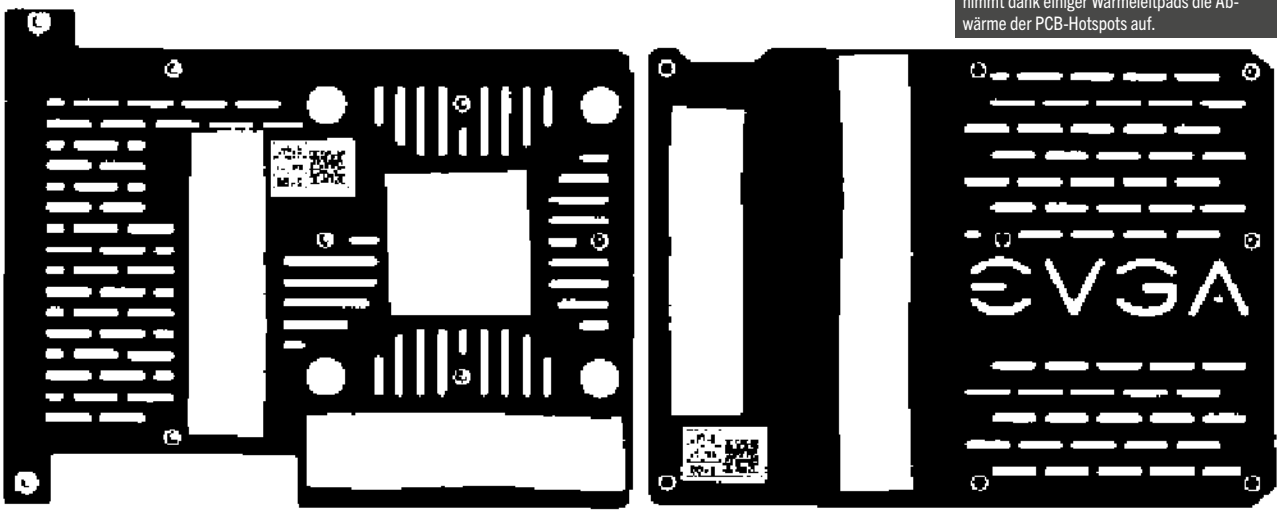
▼ Die Grundplatte, auch Base Plate genannt, ist keine Alu-Flunder, sondern zwecks größerer Oberfläche mit Noppen bestückt. Eine Heatpipe im VRM-Bereich leitet die Hitze von dort weg.



▼ Die Platine ist weitgehend ein Referenz-Nachbau mit VRM-Vollbestückung, es wurden jedoch noch zusätzliche Temperaturfühler montiert.



▼ Die Backplate kann mehr, als der Platine Stabilität und Kratzschutz zu verleihen: Sie nimmt dank einiger Wärmeleitpads die Abwärme der PCB-Hotspots auf.



GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle
mit 21 Wertungskriterien

	Test in PCGH 06/2017	Test in PCGH 06/2017	Test in PCGH 06/2017
Produktname	**GTX 1080 Ti Gaming X 11G**	**GTX 1080 Ti Aorus Xtreme Edition**	**GTX 1080 Ti Strix OC (011G)**
Hersteller/Webseite	MSI (http://de.msi.com)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Asus (www.asus.com/de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 770,-/ausreichend	Ca. € 790,-/ausreichend	Ca. € 810,-/mangelhaft
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1599330	www.pcgh.de/preis/1598560	www.pcgh.de/preis/1587607
2D-Takt GPU/RAM (Spannung)	203/405 MHz (0,650 VGPU)	278/405 MHz (0,650 VGPU)	240/405 MHz (0,650 VGPU)
3D-Basis-/Boost-Takt GPU/RAM (Übertaktung)	1.544 (Boost: 1.810+)/1.377 MHz (+17/0 % OC)	1.607 (Boost: 1.747+)/1.404 MHz (+13/+2 % OC)	1.569 (Boost: 1.823+)/1.377 MHz (+18/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	2,18	2,18	2,23
Speichermenge/Anbindung	11.264 Megabyte (352 Bit)	11.264 Megabyte (352 Bit)	11.264 Megabyte (352 Bit)
Speicherart/Hersteller	11-Gbps-GDDR5X (Micron MT58K256M321-JA110)	11-Gbps-GDDR5X (Micron MT58K256M321-JA110)	11-Gbps-GDDR5X (Micron MT58K256M321-JA110)
Monitoranschlüsse	2 × Displayport (1.4-ready), 2 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	3 × Displayport (1.4-ready), 3 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	2 × Displayport (1.4-ready), 2 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D
Kühlung	Twin Frozr VI, 2,5-Slot, 5 Heatp. (1 × 8, 4 × 6 mm), 2 × 95 mm axial, Radi bedeckt VRMs, Platte für RAM; Backplate (o. Pads)	Eigendesign, Triple-Slot, 6 Heatp. (5 × 8, 1 × 6 mm), 3 × 95 mm axial, Radiator bedeckt VRMs/RAM + Backplate (inkl. Pads)	Eigendesign, 2,5-Slot, 6 Heatpipes à 6 mm, 3 × 90 mm axial, Kühlplatte für VRMs und RAM; Backplate (ohne Pads)
Software/Tools/Spiele	Afterburner & Gaming App (Tweak-Tools), Treiber	–	GPU Tweak II (Tweak-Tool), Treiber, Software
Handbuch; Garantie	Als Comic (englisch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 4 Jahre nach Registrierung bei Gigabyte	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	1 × Strom: 6-auf-8-Pol; Aufkleber	1 × Strom: 2×6-auf-8-Pol; Aufkleber	1 × Strom: 2×6-auf-8-Pol; Kabelbinder
Sonstiges	Breites Custom-PCB mit 8+2 Phasen; Lüfter drehen ab ~64 °C an; TDP: 280 Watt; bootet aktiv; Zusatzmodi via Gaming App	Breites Custom-PCB mit 12+2 Phasen; „VR Link" (viele HDMI-Ports); TDP: 250 Watt; Lüfter drehen ab ~58 °C	Breites Custom-PCB (10+2 Phasen, Volt-Messpunkte, 2 Fan-Anschlüsse), TDP: 275 Watt; Lüfter drehen ab ~58 °C
Eigenschaften (20 %)	2,12	2,16	2,23
Temperatur GPU (2D-Leerlauf/Spiel/Extremfall)	44/72/72 Grad Celsius	45/72/72 Grad Celsius	46/70/70 Grad Celsius
Lautheit (+PWM) aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,0 (passiv)/1,9 (59 %)/1,9 (59 %) Sone	0,0 (passiv)/1,7 (57 %)/1,8 (58 %) Sone	0,0 (passiv)/2,2 (45 %)/2,2 (45 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)
Gemessener Verbrauch 2D/UHD-Video/2 LCDs	15/22/17 Watt	18/26/20 Watt	16/22/19 Watt
Verbrauch Crysis 3/Anno 2070/Extremfall	277/280/283 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	250/251/252 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	260/276/277 Watt (Powertarget: 100 Prozent)
Maximale GPU-Übertaktung (UHD-stabil)	~2.075 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+15 %)	~2.075 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+19 %)	~2.050 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+12 %)
Maximale RAM-Übertaktung (UHD-stabil)	~6.100 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+11 %)	~6.200 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+10 %)	~6.200 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+14 %)
Spannungs-/Power-Änderung in Tools möglich?	Ja (GPU bis 100 %; Powerlimit bis 117 % (= 330W)	Ja (GPU bis 100 %; Powerlimit bis 150 % (= 375W)	Ja (GPU bis 100 %; Powerlimit bis 120 % (= 330W)
Länge/Breite/Höhe der Karte; Stromstecker	27,8 (PCB: 27,8×12,8)/4,5 cm; 2 × 8-Pol (vertikal)	29,3 (PCB: 26,7×11,0)/5,5 cm; 2 × 8-Pol (vertikal)	30,0 (PCB: 28,1×11,8)/4,6 cm; 2 × 8-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	1,11	1,12	1,10
FAZIT	⊕ Starker, leiser Kühler ⊕ Drei Betriebsmodi via Gaming App ⊖ Platzbedarf im Gehäuse	⊕ Kompromissloser, sehr guter Kühler ⊕ Bis zu 375 W Powerbudget ⊖ Platzbedarf im Gehäuse (Triple-Slot)	⊕ Sehr schnell ⊕ Spezialfunktionen für Tuner ⊖ RAM-/VRM-Kühlung etwas schwach
	Wertung: 1,53	**Wertung: 1,53**	**Wertung: 1,54**

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle
mit 21 Wertungskriterien

	Test in PCGH 06/2017	Test in PCGH 06/2017	
Produktname	**GTX 1080 Ti iChill X3 Ultra**	**GTX 1080 Ti AMP! Extreme**	**GTX 1080 Ti FTW3 Gaming**
Hersteller/Webseite	Inno 3D (www.inno3d.com)	Zotac (www.zotac.com)	EVGA (de.evga.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 780,-/ausreichend	Ca. € 850,-/mangelhaft	Ca. € 870,-/mangelhaft
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1591589	www.pcgh.de/preis/1593440	www.pcgh.de/preis/1595665
2D-Takt GPU/RAM (Spannung)	278/405 MHz (0,650 VGPU)	278/405 MHz (0,650 VGPU)	240/405 MHz (0,650 VGPU)
3D-Basis-/Boost-Takt GPU/RAM (Übertaktung)	1.607 (Boost: 1.835+)/1.426 MHz (+18/+4 % OC)	1.645 (Boost: 1.898+)/1.400 MHz (+22/+2 % OC)	1.569 (Boost: 1.823+)/1.377 MHz (+18/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	2,28	2,28	2,20
Speichermenge/Anbindung	11.264 Megabyte (352 Bit)	11.264 Megabyte (352 Bit)	11.264 Megabyte (352 Bit)
Speicherart/Hersteller	11-Gbps-GDDR5X (Micron MT58K256M321-JA110)	11-Gbps-GDDR5X (Micron MT58K256M321-JA110)	11-Gbps-GDDR5X (Micron MT58K256M321-JA110)
Monitoranschlüsse	3 × Displayport (1.4-ready), 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	3 × Displayport (1.4-ready), 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	3 × Displayport (1.4-ready), 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D
Kühlung	Eigendesign, 2,5-Slot, 6 Heatp. (2 × 8, 3 × 6 mm), 3 × 90 mm axial, Radi bedeckt VRMs, Platte für RAM; Backplate (o. Pads)	Ice Storm, Triple-Slot, 6 Heatp. (5 × 8, 1 × 6 mm), 3 × 90 mm axial, Radi bedeckt RAM; VRM-Profil; Backplate (ohne Pads)	Eigendesign, Dual-Slot, 6 HP (3 × 8, 3 × 6 mm), 3 × 90 mm axial, Sandwich-Design inkl. Backplate mit vielen Wärmeleitpads
Software/Tools/Spiele	Codes für VR Mark & 3D Mark Advanced; Treiber	Firestorm (Tweak-Tool), Treiber	Precision XOC (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (englisch); 3 Jahre	Faltblatt (dt.); 5 Jahre nach Registrierung bei Zotac	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre + Option auf mehr
Kabel/Adapter/Beigaben	Mauspad (Stoffmatte)	2 × enthalten: 2×6-auf-8-Pol-Strom	2 × enthalten: 2×6-auf-8-Pol-Strom; Poster, div. Aufkleber
Sonstiges	Referenzplatine mit 7 Phasen à 2 Mosfets (GPU), 2 Phasen für (RAM); TDP: 270 Watt; Lüfter drehen ab ~63 °C	Breites Custom-PCB; Lüfter drehen ab ~52 °C; ausgelesene TDP: 320 Watt	Custom-PCB mit 5 Doppel-Phasen, Dual-BIOS; TDP: 280 Watt (beide Firmwares; BIOS 2 max. 358W); Lüfter drehen ab ~58 °C
Eigenschaften (20 %)	2,26	2,42	2,31
Temperatur GPU (2D-Leerlauf/Spiel/Extremfall)	48/78/78 Grad Celsius	45/71/71 Grad Celsius	40/72/72 Grad Celsius
Lautheit (+PWM) aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,0 (passiv)/1,8 (93 %)/1,8 (93 %) Sone	0,0 (passiv)/3,6 (70 %)/3,6 (70 %) Sone	0,0 (passiv)/2,6 (48 %)/3,5 (48 % – siehe Text!) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Gemessener Verbrauch 2D/UHD-Video/2 LCDs	14/20/18 Watt	16/24/19 Watt	16/20/18 Watt
Verbrauch Crysis 3/Anno 2070/Extremfall	270/272/273 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	272/319/326 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	277/290/290 Watt (Powertarget: 100 Prozent)
Maximale GPU-Übertaktung (UHD-stabil)	~2.025 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+10 %)	~2.038 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+7 %)	~2.050 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+12 %)
Maximale RAM-Übertaktung (UHD-stabil)	~5.800 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+2 %)	~6.200 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+11 %)	~6.000 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+9 %)
Spannungs-/Power-Änderung in Tools möglich?	Ja (GPU bis 100 %; Powerlimit bis 116 % (= 315W)	Ja (GPU bis 100 %; Powerlimit bis 120 % (= 384W)	Ja (GPU bis 100 %; Powerlimit bis 117 % (= 330W)
Länge/Breite/Höhe der Karte; Stromstecker	30,2 (PCB: 26,7×10,0)/4,5 cm; 1 × 8-/1 × 6-Pol (vertikal)	31,0 (PCB: 28,0×12,8)/5,3 cm; 2 × 8-Pol (vertikal)	30,1 (PCB: 29,0×12,5)/3,5 cm; 2 × 8-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	1,05	1,02	1,10
FAZIT	⊕ Zweitschnellste GTX 1080 Ti ⊕ Leiser Kühler … ⊖ … der aber kaum Reserven hat	⊕ Schnellste GTX 1080 Ti ⊕ Bis zu 5 Jahre Garantie ⊖ Lautheit und Leistungsaufnahme	⊕ Stärkste Dual-Slot-Karte ⊕ Monitoring-Funktionen + Dual-BIOS ⊖ Hoher Preis
	Wertung: 1,54	**Wertung: 1,55**	**Wertung: 1,57**

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle
mit 21 Wertungskriterien

TOPPRODUKT Ausgabe 08.2017 1.59

SPARTIPP Ausgabe 08.2017 1.62

Produktname	GTX 1080 Ti Custom Loop	GTX 1080 Ti EXOC	GTX 1080 Ti Armor 11G OC
Hersteller/Webseite	Caseking (www.caseking.de)	KFA2 (www.kfa2.com)	MSI (http://de.msi.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1.150,-/mangelhaft	Ca. € 720,-/ausreichend	Ca. € 730,-/ausreichend
PCGH-Preisvergleich	Nicht aufgeführt	www.pcgh.de/preis/1602039	www.pcgh.de/preis/1599331
2D-Takt GPU/RAM (Spannung)	139/405 MHz (0,650 VGPU)	203/405 MHz (0,650 VGPU)	203/405 MHz (0,650 VGPU)
3D-Basis-/Boost-Takt GPU/RAM (Übertaktung)	1.480 (Boost: 1.734+)/1.377 MHz (+12/0 % OC)	1.531 (Boost: 1.709+)/1.377 MHz (+10/0 % OC)	1.531 (Boost: 1.797+)/1.377 MHz (+16/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	2,35	2,29	2,32
Speichermenge/Anbindung	11.264 Megabyte (352 Bit)	11.264 Megabyte (352 Bit)	11.264 Megabyte (352 Bit)
Speicherart/Hersteller	11-Gbps-GDDR5X (Micron MT58K256M321-JA110)	11-Gbps-GDDR5X (Micron MT58K256M321-JA110)	11-Gbps-GDDR5X (Micron MT58K256M321-JA110)
Monitoranschlüsse	3 × Displayport (1.4-ready), 1 × HDMI 2.0b	3 × Displayport (1.4-ready), 1 × HDMI 2.0b	2 × Displayport (1.4-ready), 2 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D
Kühlung	Komplett-Wakü (u. a. EK-FC Titan X Acetal-Nickel, EK-Xress 100 SPC-50, Magicool Copper II, 2 × Scythe Slip Stream 120 mm)	Eigendesign, Dual-Slot, 5 Heatp. (4 × 8, 1 × 6 mm), 2 × 90 mm axial, Radi bedeckt RAM und VRMs; Backplate inkl. Pads	Armor 2X, Dual-Slot, 4 DT-Heatpipes à 6 mm, 2 × 95 mm axial, große, aber flache Kühlplatte für RAM und VRMs
Software/Tools/Spiele	–	Treiber	Afterburner (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (englisch); 2 Jahre	Als Comic (englisch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	–	2 × enthalten: 2×6-auf-8-Pol-Strom; HDMI-DVI-Adapter	1 × Strom: 6-auf-8-Pol; Aufkleber
Sonstiges	Nvidia-Referenzplatine, TDP: 250 Watt; Lüfter- & Pumpensteuerung im Test via Mainboard (Silent-Profil)	Referenzplatine mit 7 Phasen à 2 Mosfets (GPU), 2 für (RAM); TDP: 250 Watt; Lüfter drehen ab ~52 °C; bootet aktiv	Gleiches PCB wie Gaming X (8+2 VRMs); Lüfter drehen ab ~60 °C an; TDP: 280 Watt; keine Zusatzmodi via Gaming App
Eigenschaften (20 %)	2,02	2,18	2,38
Temperatur GPU (2D-Leerlauf/Spiel/Extremfall)	25/47/47 Grad Celsius	40/76/76 Grad Celsius	41/79/79 Grad Celsius
Lautheit (+PWM) aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,2/0,5/0,6 Sone (max. Drehzahl: 2,5 Sone)	0,0 (passiv)/1,4 (51 %)/1,5 (53 %) Sone	0,0 (passiv)/4,0 (82 %)/4,0 (82 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)
Gemessener Verbrauch 2D/UHD-Video/2 LCDs	12/18/15 Watt (zuzüglich Pumpe und Lüfter)	13/17/14 Watt	14/18/15 Watt
Verbrauch Crysis 3/Anno 2070/Extremfall	249/250/250 Watt (zuzüglich Pumpe und Lüfter)	251/253/254 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	264/282/283 Watt (Powertarget: 100 Prozent)
Maximale GPU-Übertaktung (UHD-stabil)	~2.025 MHz mit 100 % Power/Voltage (+17 %)	~1.950 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+14 %)	~2.025 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+13 %)
Maximale RAM-Übertaktung (UHD-stabil)	~6.200 MHz mit 100 % Power/Voltage (+13 %)	~5.800 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+5 %)	~5.900 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+7 %)
Spannungs-/Power-Änderung in Tools möglich?	Ja (GPU bis 100 %; Powerlimit bis 120 % (= 300W)	Ja (GPU bis 100 %; Powerlimit bis 120 % (= 300W)	Ja (GPU bis 100 %; Powerlimit bis 117 % (= 330W)
Länge/Breite/Höhe der Karte; Stromstecker	26,7 (PCB: 26,7×10,0)/1,8 cm; 1 × 8-/1 × 6-Pol (vertikal)	27,8 (PCB: 26,7×10,0)/3,4 cm; 1 × 8-/1 × 6-Pol (vertikal)	27,8 (PCB: 27,8×12,8)/3,5 cm; 2 × 8-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	1,20	1,21	1,15
FAZIT	⊕ Kompletter Wakü-Kreislauf ⊕ Traumhafte Temperaturen, Lautheit & Übertaktungspotenzial ⊖ Hoher Preis	⊕ Leiseste luftgekühlte GTX 1080 Ti ⊕ Kühler ist ein perfekter Dual-Slot-Kompromiss ⊖ Kein DVI-Ausgang	⊕ Hohes Powerlimit erlaubt hohen Boost ⊕ 3 Jahre Garantie ⊖ Lautstärke unter Volllast
	Wertung: **1,59**	Wertung: **1,62**	Wertung: **1,63**

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle
mit 21 Wertungskriterien

Produktname	GTX 1080 Ti Super Jetstream	GTX 1080 Ti SC2	GTX 1080 Ti Twin X2
Hersteller/Webseite	Palit (www.palit.biz)	EVGA (de.evga.com)	Inno 3D (Bezugsquelle: Caseking.de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 750,-/ausreichend	Ca. € 800,-/mangelhaft	Ca. € 720,-/ausreichend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1599327	www.pcgh.de/preis/1595663	www.pcgh.de/preis/1591591
2D-Takt GPU/RAM (Spannung)	215/405 MHz (0,650 VGPU)	215/405 MHz (0,650 VGPU)	139/405 MHz (0,650 VGPU)
3D-Basis-/Boost-Takt GPU/RAM (Übertaktung)	1.557 (Boost: 1.709+)/1.377 MHz (+11/0 % OC)	1.557 (Boost: 1.747+)/1.377 MHz (+13/0 % OC)	1.481 (Boost: 1.671+)/1.377 MHz (+8/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	2,33	2,20	2,33
Speichermenge/Anbindung	11.264 Megabyte (352 Bit)	11.264 Megabyte (352 Bit)	11.264 Megabyte (352 Bit)
Speicherart/Hersteller	11-Gbps-GDDR5X (Micron MT58K256M321-JA110)	11-Gbps-GDDR5X (Micron MT58K256M321-JA110)	11-Gbps-GDDR5X (Micron MT58K256M321-JA110)
Monitoranschlüsse	3 × Displayport (1.4-ready), 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	3 × Displayport (1.4-ready), 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	3 × Displayport (1.4-ready), 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D
Kühlung	Jetstream, Triple-Slot, 6 Heatp. (5 × 8, 1 × 6 mm), 2 × 95 mm axial, Radi bedeckt RAM und VRMs; Backplate inkl. Pads	Eigendesign, Dual-Slot, 6 Heatpipes à 6 mm, 2 × 90 mm axial, Sandwich-Design inkl. Backplate mit zahlreichen Wärmeleitpads	Eigendesign, Dual-Slot, 4 Heatpipes à 6 mm, 2 × 85 mm axial, Kühlplatte für RAM und VRMs; Backplate (ohne Wärmeleitpads)
Software/Tools/Spiele	Thunder Master (Tweak-Tool), Treiber	Precision XOC (Tweak-Tool), Treiber	Codes für VR Mark & 3D Mark Advanced; Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre + Option auf mehr	Faltblatt (englisch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	2×6-auf-8-Pol-Strom; Aufkleber (Jetstream-Logo)	Strom: 2×6-auf-8-Pol + 2×Molex-auf-6-Pol; Poster, div. Aufkleber	Mauspad (Stoffmatte)
Sonstiges	Custom-PCB mit 12 cm Breite & Dual-BIOS-Schalter; ausgelesene TDP: 250 Watt; Lüfter drehen ab ~63 °C	Custom-PCB; TDP: 250 Watt; GPU-Fan dreht ab ~55 °C, Power-Fan ab ~55 °C VRM-Temp; Lüfter vollständig getrennt regelbar	Referenzplatine mit 7 Phasen à 2 Mosfets (GPU), 2 Phasen für (RAM); TDP: 250 Watt; Lüfter drehen ab ~56 °C
Eigenschaften (20 %)	2,22	2,38	2,29
Temperatur GPU (2D-Leerlauf/Spiel/Extremfall)	47/72/72 Grad Celsius	47/72/72 Grad Celsius	42/83/83 Grad Celsius
Lautheit (+PWM) aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,0 (passiv)/1,9 (54 %)/1,9 (54 %) Sone	0,0 (passiv)/3,4 (51 %)/4,4 (48 % – siehe Text!) Sone	0,0 (passiv)/2,7 (92 %)/2,7 (92 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)
Gemessener Verbrauch 2D/UHD-Video/2 LCDs	16/24/19 Watt	14/19/16 Watt	15/21/18 Watt
Verbrauch Crysis 3/Anno 2070/Extremfall	251/252/255 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	250/251/255 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	255/255/255 Watt (Powertarget: 100 Prozent)
Maximale GPU-Übertaktung (UHD-stabil)	~1.950 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+11 %)	~1.950 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+12 %)	~1.900 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+14 %)
Maximale RAM-Übertaktung (UHD-stabil)	~6.100 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+11 %)	~6.000 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+9 %)	~5.800 MHz mit 100 % Power/Voltage/Fan (+5 %)
Spannungs-/Power-Änderung in Tools möglich?	Ja (GPU bis 100 %; Powerlimit bis 140 % (= 350W)	Ja (GPU bis 100 %; Powerlimit bis 120 % (= 300W)	Ja (GPU bis 100 %; Powerlimit bis 120 % (= 300W)
Länge/Breite/Höhe der Karte; Stromstecker	28,5 (PCB: 26,7×12,0)/5,3 cm; 2 × 8-Pol (vertikal)	27,0 (PCB: 26,8×10,0)/3,5 cm; 1 × 8-/1 × 6-Pol (vertikal)	26,9 (PCB: 26,7×10,0)/3,5 cm; 1 × 8-/1 × 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	1,21	1,20	1,24
FAZIT	⊕ Leise, kühl, Dual-BIOS ⊕ Hohes maximales Powerlimit (350W) ⊖ Großer Platzbedarf im Gehäuse	⊕ Monitoring-Funktionen ⊕ 3 Jahre Garantie + Option auf mehr ⊖ Relativ laut	⊕ Relativ preiswert ⊕ Beigaben ⊖ Schwacher Kühler
	Wertung: **1,63**	Wertung: **1,64**	Wertung: **1,67**

Die historische Spielwelt ist in jedem *Assassin's Creed* unglaublich atmosphärisch und detailreich. So wie hier in *Assassin's Creed: Unity*. Damit das Gameplay rund wird, halten sich die Entwickler aber nicht immer an jedes Detail.

War das wirklich so?

Historische Korrektheit in Spielen

Von: Stephan Petersen

Viele Computerspiele setzen auf historische Szenarien. Aber wie korrekt und realistisch ist das eigentlich, was uns die Entwickler da präsentieren?

Was für ein Ausblick! Nach einer waghalsigen Kletterpartie hat Meisterassassine Arno einen der Doppeltürme der Kathedrale Notre-Dame de Paris erklommen. Zur Belohnung gibt es eine cineastische Kamerafahrt über die französische Hauptstadt des späten 18. Jahrhunderts. Die wirkt absolut authentisch. Jedes Detail scheint hier zu stimmen. Nach einem beherzten Sprung in einen Heuhaufen befindet sich Arno wieder auf den Straßen des revolutionären Paris. In den Gassen brennen Holzbarrikaden. Ein wütender Mob zieht mit Mistgabeln und Tricolore-Flaggen ausgestattet durch die Straßen. Arno geht weiter seines Weges und betritt die gotische Kirche. Dort fallen sofort die wunderschönen Buntglasfenster ins Auge, durch die das Licht physikalisch korrekt in das Innere von Notre Dame fällt. Doch für Sightseeing bleibt Arno keine Zeit. In dem Sakralbau befinden sich feindliche Wachen, die Assassinen mit Vorliebe zum Frühstück verspeisen. Ab in den Schleich- und Meuchelmodus! Die Arbeit ruft.

Spiele mit historischen Szenarien

Schon seit der Frühzeit der Computer- und Videospiele gibt es Games mit historischen Szenarien. Der Vorteil für die Entwickler liegt auf der Hand. Sie müssen sich kein komplett neues Szenario ausdenken, sondern können auf ein vorhandenes zurückgreifen. Aber auch für Spieler haben historisch angehauchte Spiele ihren Reiz. Zum einen ergeben sich spannende „Was-wäre-wenn?"-Szenarien. Der Spieler greift aktiv in die Geschichte ein und kann sie verändern – wie beispielsweise in *Europa Universalis 4* (2013) oder *Panzer Corps* (2011). Eine andere Möglichkeit: Der Spieler begibt sich auf eine virtuelle Zeitreise und erlebt hautnah eine historische Epoche – wie etwa im oben geschilderten *Assassin's Creed: Unity* (2014). Kurzum: Spiele mit historischen Szenarien können sehr spannend sein.

Eines der ersten Spiele dieser Art war *Oregon Trail* (1971). Dessen Entwicklungsgeschichte ist durchaus bemerkenswert. Der Geschichtslehrer Don Rawitsch sah in Computern die Möglichkeit, seinen Schülern Geschichte auf interaktive und spannende Weise zu vermitteln. Daher überredete er Paul Dillenberger und Bill Hei-

Toller Mittendrin-Faktor. In *Assassin's Creed: Syndicate* trefft ihr auf historische Persönlichkeiten wie Karl Marx. Einige Freiheiten nehmen sich die Entwickler jedoch heraus, um dem Zielpublikum eine spannende Geschichte zu erzählen.

In *Battlefield 1* seid ihr mit den Panzern Mark IV und A7V auf den Schlachtfeldern des Ersten Weltkriegs unterwegs.

Die Darstellung der sowjetischen Soldaten in *Company of Heroes 2* sorgte bei einigen Spielern für Diskussionsbedarf.

nemann, zwei Mathematiklehrer, zu seinem Projekt. Heraus kam dabei ein Spiel über die Pioniere, die Mitte des 19. Jahrhunderts mit ihren Planwagen und Trecks aus der Mitte der heutigen USA über 3500 Kilometer bis in den Westen fuhren. Im Spiel übernehmen wir die Verantwortung über einen solchen Treck und kümmern uns um das Wohlbefinden unserer Siedler, indem wir etwa auf die Jagd gehen und Nahrung besorgen. Doch nicht alle Siedler werden die fruchtbaren Täler im Westen sehen. Denn Gefahren gibt es viele. Von Schlangenbissen über die Ruhr bis hin zu tödlichen Schusswunden. *Oregon Trail* war seinerzeit derart erfolgreich, dass in den kommenden Jahrzehnten zahlreiche Versionen und Ableger folgten.

Mit der voranschreitenden Technik nahm die Komplexität von Spielen zu. Und auch die Anzahl an Spielen mit umfangreichen historischen Szenarien. *Pirates!* (1987), *Civilization* (1991) und *Historyline: 1914-1918* (1992) seien nur als einige Beispiele genannt. Auch zahlreiche Games neueren Datums setzen auf historische Szenarien: *Assassin's Creed: Syndicate* (2015), *Battlefield 1* (2016) oder aber die zahlreichen Paradox-Strategietitel wie *Crusader Kings 2* (2012) oder *Hearts of Iron 4* (2016). Wenn geschichtlich angehauchte Games so beliebt sind, stellt sich die Frage: Wie historisch korrekt sind diese Spiele eigentlich? Halten sie sich wirklich an die Fakten und zeichnen ein authentisches Bild?

Nah dran

Lasst uns dafür noch einmal auf die *Assassin's-Creed*-Reihe schauen. Kaum ein anderes Spiel erzeugt einen solch hohen Mittendrin-Faktor. Die Spielwelten wirken unglaublich realistisch. Das liegt nicht nur an der potenten Technik und den fähigen Entwicklern. In jedem Spiel steckt auch unglaublich viel Recherche zur jeweiligen zeitgenössischen Architektur, historischen Ereignissen und Persönlichkeiten, der Kleidung und vielen anderen Details, die schließlich zu einer stimmungsvollen, glaubwürdigen Spielwelt führen.

Aber ist hier alles wirklich historisch korrekt? Mal abgesehen von dem ganzen Abstergo-Garten-Eden-Erste-Zivilisation-Nonsens wird die gesamte Menschheitsgeschichte auf einen ewigen Kampf zwischen zwei Geheimbünden, den Templern und den Assassinen heruntergebrochen. So als ob die Geschichte der Menschheit nicht komplex, sondern ein simpler Kampf zwischen zwei Fraktionen im Hintergrund wäre, als ob es generell immer um „Ordnung" gegen „Freiheit" gehen würde. Schade übrigens, dass das Game den Spieler immer wieder aus der Illusion der historischen Spielwelt reißt, um

Feudalismus, Dynastien, Adel und Vasallen. *Crusader Kings 2* bringt gekonnt die komplizierten Verflechtungen mittelalterlicher Politik auf den Bildschirm.

AKTUELLE HISTORY GAMES

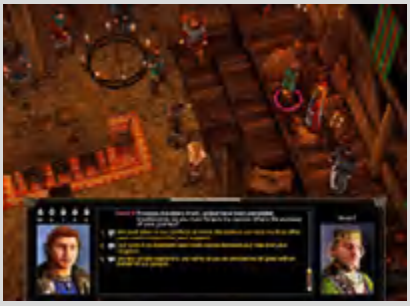
Welche Spiele mit historischem Hintergrund sind eigentlich zuletzt erschienen? Wir stellen euch fünf vor. Aktuell wieder stark im Kommen als Szenario: der Zweite Weltkrieg.

Sniper Elite 4

Im Taktik-Shooter *Sniper Elite 4* verschlägt es euch ins Italien des Jahres 1943. Als OSS-Spion begebt ihr euch auf die Suche nach einer deutschen Wunderwaffe und dünnt mit eurem Scharfschützengewehr die feindlichen Reihen aus.

Expeditions Viking

Vor vier Jahren landete der Entwickler Logic Arts mit *Expeditions: Conquistador* einen tollen Indie-Hit. In ihrem neuesten rundenstrategiebasiertem Rollenspiel *Expeditions: Viking* schlüpft ihr in die Rolle des Wikingers Thane und erobert Reichtümer sowie Ländereien für euren Clan.



Sudden Strike 4

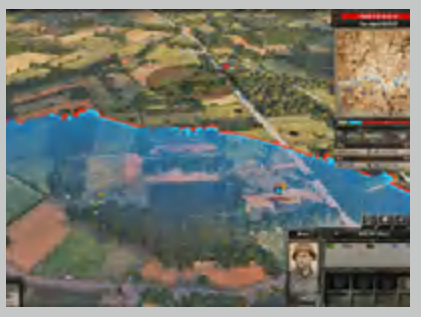
Der Release ist nicht mehr fern. Am 11. August soll der vierte Teil der *Sudden-Strike*-Reihe erscheinen. In drei Kampagnen schickt ihr Einheiten der westlichen Alliierten, der Deutschen und der Sowjets in Echtzeit auf die Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs.

Life Is Feudal

Das Leben in einem mittelalterlichen Dorf ist hart. Das bekommt ihr in der Aufbausimulation *Life Is Feudal* zu spüren. Eure Aufgabe: Ein ärmliches Kaff zu einer blühenden Ortschaft aufzubauen.

Steel Division Normandy 44

Ein Treffer- und Schadenssystem statt Gesundheitspunkte, eine große Anzahl authentischer Einheiten sowie ein Sichtlinien-, Deckungs-, und Moralsystem. Die Entwickler von Eugen Systems legen in ihrem aktuellen *Steel Division: Normandy 44* viel Wert auf Realismus.



Keine Drachen! Das Mittelalter-Rollenspiel *Kingdom Come: Deliverance* will historisch akkurat daherkommen.

die hanebüchene Hintergrundgeschichte fortzuführen.

Zudem hatten die richtigen Assassinen weder trendige weiße Kutten noch Gadgets im James-Bond-Stil. Auch bei der Darstellung historischer Persönlichkeiten lassen die Entwickler künstlerische Freiheit walten, wenngleich sie sich meistens relativ nah an der historischen Überlieferung bewegt. So ist in *Assassin's Creed: Syndicate* der Disput zwischen Charles Darwin und Richard Owen richtig dargestellt. Karl Marx aber wird zum ersten Hipster der Geschichte, der heutige junge Männer zu langen Bärten inspirierte und im Spiel sein Werk beginnt, als er es in der Realität bereits veröffentlicht hatte. Auch in der Spielwelt stimmt nicht immer alles. In *Assassin's Creed: Unity* sind beispielsweise eindeutig zu wenige Kutschen auf den Straßen von Paris. Die Polizeiberichte der damaligen Zeit waren voll mit Anzeigen von Passanten, die rücksichtslose Kutschenfahrer anzeigten. Ein anderes Beispiel: Die Innenarchitektur der Kathedrale Notre-Dame stimmt nicht mit dem Original überein. Sämtliche Buntglasfenster sind zwar schick, aber frei erfunden. Aus Copyright-Gründen. Zudem gibt es im Spiel mehr Ebenen und Decken als in der originalen Kirche.

Wie sieht es denn beim Ego-Shooter-Hit *Battlefield 1* mit der historischen Korrektheit aus? Der Erste Weltkrieg war nicht nur ein sinnloses Abschlachten von Menschenleben. Zudem entschied oftmals das Glück über Leben und Tod. Sehr anschaulich verdeutlicht das der Prolog von *Battlefield 1*. Stirbt der Protagonist, gibt es eine Einblendung mit Namen sowie Geburts- und Sterbedatum, und das Spiel geht in der Rolle eines anderen Soldaten weiter. Auch stimmen Waffen, Fahrzeuge und Schauplätze grundsätzlich mit der historischen Wirklichkeit überein. Dennoch ist *Battlefield 1* ein riesiger Abenteuerspielplatz. In den Teams laufen jeweils zu viele Soldaten mit halbautomatischen Waffen herum. Auf fast jedem Schlachtfeld donnern deutsche A7V-Panzer über die Schützengräben, während sie in Wirklichkeit gerade einmal auf eine Geschwindigkeit von sechs bis sieben km/h kamen, als extrem störanfällig galten und keine Gräben von mehr als zwei Meter Breite überwinden konnten. Außerdem haben die Kämpfe nicht viel mit dem tatsächlichen Stellungskrieg gemeinsam.

Was ist historisch korrekt?

Ja, spinnen die Entwickler denn? Wenn Uniformen und Waffen oder historische Zusammenhänge nicht historisch absolut korrekt sind, entbrennen immer wieder hitzige Diskussionen. So war es einigen – vornehmlich westlichen Spielern – zu akkurat, als Entwickler Wargaming.net für die sowjetischen Panzer in *World of Tanks* (2010) Aufschriften wie „Für Stalin" per Update nachreichte. Im hauseigenen Forum herrschte hierüber dicke Luft unter den Spielern. Prompt rechneten einige die Verbrechen von Stalin und Hitler gegeneinander auf. Wer war schlimmer? Und durften wirklich solche Schriftzüge auf einem Panzer zu sehen sein, wenn es gleichzeitig keine Hakenkreuze im Spiel gab? Auch nicht in der internationalen Version, was die Entwickler von Wargaming.net mit ihrer antifaschistischen Haltung begründeten. Ein anderes Beispiel: Über die Darstellung der russischen Soldaten in der Kampagne von *Company of Heroes 2* (2013) waren nicht alle Spieler glücklich. Russische Soldaten, die ohne Gewehre gegen den Feind anrennen müssen? Das gehöre doch ins Reich der Mythen.

Das Problem: DIE Geschichte gibt es nicht. Vielmehr ist Geschichte eine Interpretation von historischen Quellen – die zu un-

In *Europa Universalis 4* schreibt ihr selbst Geschichte. Frust und Spaß liegen nicht selten eng beieinander.

Oregon Trail, eines der ersten Computerspiele mit historischem Szenario.

terschiedlichen Ergebnissen führen kann. Wenn Historiker sich mit einem historischen Thema beschäftigen, untersuchen sie vornehmlich Schriftstücke und setzen sich mit ihnen kritisch auseinander. Wann wurde es geschrieben? Wer hat es geschrieben und warum? Diese Fragen helfen dem Historiker, eine Quelle richtig einzuordnen. Denn: Viele Autoren verfolgen eine Intention. So gibt es beispielsweise über den Karthager Hannibal fast ausschließlich römische Texte. Da die Römer seine Feinde waren, urteilen die Quellen nicht sonderlich freundlich über den Feldherrn. Aber was ist nun falsch und was richtig? Dies herauszufinden, ist die Aufgabe des Historikers. Aber das Ergebnis kann unterschiedlich sein: Je nach Herangehensweise, Forscher und auch Zeitgeist. Wer Geschichtsbücher aus dem 19. Jahrhundert, aus der DDR und aus der heutigen Zeit über den Aufstand des Sklaven Spartakus im Römischen Reich miteinander vergleicht, der wird auf drei sehr unterschiedliche Interpretationen des Ereignisses treffen.

Gleiches gilt für die eben erwähnten Spiele. In Ost und West gibt es eine unterschiedliche Erinnerungskultur. Während Stalin in Russland eine bestenfalls kontroverse historische Persönlichkeit ist, wird er im Westen als totalitärer Diktator angesehen. Spieleentwickler können sich bei historischen Szenarien also durchaus aufs Glatteis begeben, wenn sie es mit der historischen Korrektheit zu genau nehmen. Kein Wunder also, dass Entwickler Paradox bei *Hearts of Iron 4* zwar ein Wirtschaftssystem ins Spiel integriert, das Zwangsarbeitersystem aber lieber außen vorlässt und auch den Holocaust nicht thematisiert.

Spawn, aus dem Graben, Kopfschuss, Spawn … Die Kämpfe in *Verdun* sind nah an der tödlichen Realität des Stellungskriegs im Ersten Weltkrieg.

Spielspaß geht vor

Abgesehen von diskussionswürdigen und relativ frei interpretierbaren Quellen gibt es natürlich auch harte Fakten. Den Mauerfall hat es eindeutig gegeben. Ebenso den Mord an dem österreichischen Thronfolger und dessen Ehefrau in Sarajevo. Oder den Beginn des Amerikanischen Bürgerkriegs mit dem Beschuss von Fort Sumter. All das ist ausführlich dokumentiert. Doch auch mit den „harten Fakten" nehmen es die Entwickler nicht immer ganz genau. In einigen Fällen mag dies mit heiklen Themen zusammenhängen. In der Mehrzahl gibt es aber andere Gründe: Gameplay, Story und Spielspaß.

So kann man durchaus die Schlachten des Ersten Weltkriegs realistischer darstellen – wie es die Entwickler M2H/Blackmill Games mit dem Multiplayer-Shooter *Verdun* (2015) machen. Wer dort wie in *Battlefield 1* planlos über das Schlachtfeld rennt, der hat schneller eine Kugel im virtuellen Kopf als er Moorhuhn buchstabieren kann. Aber die Mehrheit der Spieler zockt dann eben doch den Shooter von DICE. Das gilt auch für die historisch überwiegend akkuraten, aber sperrigen Paradox-Titel im Vergleich zu *Civilization 6* oder der *Total-War*-Reihe. Die Stärkenverhältnisse der Panzer in *World of Tanks* stimmen nicht mit der Realität überein? Zwischen Mark IV und A7V gibt es in *Battlefield 1* kaum Unterschiede? In *Total War: Attila* (2015) kämpft ihr mit Fantasieeinheiten? Für die Entwickler steht die Spielmechanik an erster Stelle. Wenn man die Hülle eines Panzers nicht knacken kann oder eine Fraktion über keine Speerkämpfer im Kampf gegen Pferde verfügt, dann mag das im entsprechenden Fall historisch richtig sein, aber das Gameplay käme in eine arge Schieflage. Darum haben die Entwickler in *Assassin's Creed: Unity* auf einen historisch korrekten Straßenverkehr verzichtet. Arno würde vermutlich mehr Tode durch Kutschenunfälle als durch feindliche Klingen sterben. Auch bei der Story nehmen sich Entwickler Freiheiten in Bezug auf historische Figuren heraus, um eine spannende Geschichte erzählen zu können. Es ist daher durchaus in Ordnung, wenn die Entwickler sich nicht sklavisch an eine historische Vorlage halten.

Doch daraus ergibt sich noch eine interessante Frage: Welchen Einfluss haben visuelle Medien wie Spiele und Filme auf unser Geschichtsbild und somit auf die gesellschaftliche Erinnerungskultur? Man denke dabei etwa an den Vietnam-Krieg. Filme wie *Apocalypse Now* (1979) und *Full Metal Jacket* (1987) haben unser Bild geprägt. Kein klares Gut und Böse wie im Zweiten Weltkrieg, kein heldenhafter Kampf, stattdessen Gitarren-Riffs, Helikopter, sinnlose Tode und Melancholie. Sowohl *Pirates!* als auch *Assassin's Creed: Black Flag* (2013) bedienen das durch unzählige Piratenfilme geprägte typische Bild der karibischen Seeräuber. Das hat mit der Realität oftmals ebenso wenig gemein wie die allgemeine Vorstellung von Revolverhelden und Cowboys im Wilden Westen. Spiele beeinflussen unser Bild von historischen Ereignissen. Kommt ihnen damit eine besondere Verantwortung zu? Nur bedingt, denn immerhin sind Spiele letztendlich ebenso wie Kinofilme ein Unterhaltungsprodukt. Der kommerzielle Anspruch steht klar vor dem didaktischen. Dafür eignen sich andere Formate besser. Im besten Fall weckt ein Spiel mit historischem Szenario das Interesse eines Spielers an den tatsächlichen geschichtlichen Ereignissen, und er greift zu einem Buch. Oder noch besser: zu zwei oder drei Büchern. Ihr wisst ja: die Sache mit der Interpretation. ❑

Filme und Spiele mit historischem Setting prägen unser Geschichtsbild. Das stimmt nicht immer mit der historischen Realität überein. Ein Beispiel dafür ist *Sid Meier's Pirates!*

Manchmal kann es historisch auch zu korrekt sein. Soll in *World of Tanks* wirklich der Schriftzug „Für Stalin" auf den Panzern zu sehen sein? Darüber entbrannte unter den Spielern eine hitzige Diskussion.

SPECIAL

Best of Rossis Rumpelkammer

Das ist Sparta… äh PC Games! Wir haben Ausgabe 300 (!) erreicht und stellen euch die besten Rumpelkammer-Inhalte aller Zeiten vor.

RAINERS EINSICHTEN - ROSSIS BESTE KOLUMNEN

AUSGABE 01/00

Laut der Bibel folgte aus Strafe für den Sündenfall die Vertreibung aus Eden. Ich halte dies für ein dummes Gerücht. Hier wurde subtiler gearbeitet. Fortan bestand die wahre Repressalie ziemlich sicher im Fluch des Mannes, zivilisatorischen ebenso wie hormonellen Zwängen gnadenlos unterworfen, sich rasieren zu müssen. Konservativ wie ich nun einmal bin, zog ich bisher die Methode der Nassrasur vor. Aber als wäre nicht der morgendliche Anblick meiner Physiognomie schon schlimm genug, trägt partiell im Kinnbereich aufgetragener Schaum, nicht gerade dazu bei, einen würdevollen Eindruck zu machen. Eine sehr witzige Eigenschaft von Rasierklingen ist es auch, wie ein Hobel Haare und sonstige Unebenheiten des Gesichtes zu entfernen. Rasierschaum und Blut bilden sodann einen wunderschönen Kontrast und nur so kann das aufgetragene Rasierwasser seine ganze Wirkung entfalten und dafür Sorge tragen, dass die Nachbarschaft durch laute Schreie erfährt, dass ich eben meine Rasur beendet habe. So konnte es nicht weiter gehen. Ein Rasierapparat sollte Abhilfe schaffen.

10 Uhr. Laute Schreie aus meinem Badezimmer künden wieder einmal vom Beginn eines neuen, wundervollen Morgens. Aber bald sollte alles anders werden!

11 Uhr. Besuch im Kaufhaus. Die Auswahl an geeigneten Geräten ist schier unüberschaubar. Ein freundlicher, sympathischer Verkäufer berät mich mustergültig. Wir entscheiden uns für ein wasserfestes (!) Model, ebenso formschön wie preiswert.

12 Uhr. Erster Selbstversuch im heimischen Badezimmer. Laute Schreie verkünden der Nachbarschaft vom Scheitern dieses Versuches. Da ein Schnurrbart die schlimmsten Entgleisungen meines Antlitzes gnädig verhüllt, befinden sich in der zu rasierenden Fläche nicht nur zu entfernende Haare, sondern auch zu verschonender Bartwuchs. Wenn jedoch das Gerät damit in Berührung kommt, wird das lange Haare nicht abgeschnitten, sondern ausgerissen. Ein Scherblatt funktioniert jedoch offensichtlich nur bei kurzem Wuchs des zu entfernenden Objektes. Das Gefühl, welches ausgerissene Barthaare erzeugen können, ist nur vergleichbar mit einem Tritt in die zur Fortpflanzung geeigneten Körperregionen. Wie weitsichtig von dem Verkäufer, mir ein wasserfestes Exemplar zu verkaufen. Meine Tränen schaden ihm also nicht.

13 Uhr. Wieder im Kaufhaus den Verkäufer auf mein Problem angesprochen. Ich benötige also ein Exemplar mit Langhaarschneider. Sehr instruktiv. Waren die Haare auf meiner Oberlippe ihm entgangen oder vorsorglich als sowieso unerwünscht eingestuft worden? Trägt niemand mehr Koteletten? Haben alle Menschen inzwischen glatt rasierte Schädel? Ich bleibe wenn nicht freundlich, doch zumindest höflich und wir entscheiden uns für ein Modell – nicht ganz so formschön und preiswert wie das erste, aber versehen mit dem heiligen Versprechen des Verkäufers, einzelne Haare nur durch scharfen Schnitt und nicht durch heftiges Rupfen zu entfernen.

14 Uhr. Ein weiterer, heroischer Selbstversuch im heimischen Badezimmer. Der Langhaarschneider schneidet vorbildlich lange Haare, aber erweist sich als gänzlich ungeeignet wenn es um kurze geht. Also ist es zwingend notwendig, bis an den Rand des Bartes zu rasieren, was aber wiederum ausgerissene Haare und besagte, laute Schreie zur Folge hat.

15 Uhr. Wieder im Kaufhaus spreche ich den, faul in den Gängen lümmelnden Verkäufer auf mein, sehr zu meinem Leidwesen immer noch vorhandenes Problem an. Sein dämliches Grinsen empfinde ich als ausgesprochen provokant. Laut seiner Aussage könnte man dagegen leider nichts unternehmen, oder sich nass rasieren.

15.05 Uhr. Bayrisch fluchender Kunde randaliert im Kaufhaus und fordert Verkäufer zum Faustkampf.

AUSGABE 04/00

In der letzten Ausgabe widmeten wir uns dem Auto und seinen Problemen. Eine echte Alternative dazu stellt jedoch das Motorrad dar. Es ist nicht nur schön, schnell und praktisch, sondern auch cool, was man von Opas Fiesta nicht sagen kann. Warnend sei hier erwähnt: Motorräder sind reiner Männerküngel – Frauen hier nur eine Randerscheinung. Damit ihr euch nicht blamiert, nun eine kurze Einführung in den Mythos des Kraftrads. Motorradfahrer, kurz „Biker" genannt, werden in zwei elementare Gruppen unterschieden. Motorradfahrer und echte Motorradfahrer (Maschine mit mindestens 1000 ccm.). Der Biker kleidet sich gerne in farbenfrohes Plastikgefummel, der echte Biker, von dem hier ausnahmslos die Rede sein wird, bevorzugt schwarzes Leder. Bei dem Pullover, den man oft unter seiner Jacke erkennen kann, handelt es sich in Wirklichkeit um Brusthaar!

Wenn sich Biker auf der Straße begegnen, begrüßen sie sich. Fahrer von KRädern mit 250 ccm. oder weniger werden hingegen nicht gegrüßt, sondern bespuckt. Das Grüßen ist zwingend und unumgänglich, weil alte Sitte und Brauch. Entstanden in einer Zeit, als Motorräder kaum schneller als 40 km/h und recht selten waren. Wenn dir in einer Haarnadelkurve, samt lebensverneinender Schräglage, ein anderer Biker entgegenkommt, grüße – auch wenn du ein, oder zwei Knochenbrüche lang die Kontrolle über dein Rad verlieren solltest. Bist du eher ein verweichlichter Feigling, dann fahre einfach ein Kleinkraftrad. Niemand wird sich für deinen Gruß interessieren und an das Bespucktwerden wirst du dich schnell gewöhnen.

Der Biker ernährt sich gesund. Neben einer ausgesuchten Diät aus Burgern, Pommes und Bier nimmt der Biker auch gerne Chinin zu sich, welches ihm in reichem Maße in Form von Insektenleichen vom Fahrtwind zugetragen wird. Chinin ist gut für die Reflexe. Die somit bestens geschulten Reflexe helfen dem Biker im täglichen Kampf gegen seinen natürlichen Feind, dem Radar. Das scheue Radar hält sich vorwiegend versteckt in Büschen, hinter Bäumen und anderen, meist natürlichen Schlupfwinkeln auf, immer auf der Lauer, einen unvorsichtigen Biker aus dem Hinterhalt zu erbeuten. Wehrhafte Biker bevorzugen im Kampf mit dem Radar einen herzhaften Schlag mit dem Montiereisen, wobei unbedingt zu beachten ist, sich dem Radar niemals von vorne und nur gegen den Wind zu nähern. Im Allgemeinen sollte man jedoch besser dem wilden Radar aus dem Wege gehen, denn nichts ist gefährlicher als ein verwundetes Radar! Hat der Biker jedoch ein Radar registriert, bevorzugt er meist die überstürzte Flucht ins Gelände. Dies geschieht bisweilen aber auch als Reaktion auf falsches Einschätzen der Geschwindigkeit in Relation zum Kurvenradius. Manch schöne Freundschaft ist schon entstanden, wenn begeisterte Rentner auf ihrem Waldspaziergang dem Biker freundlich zuwinken und mit lautem Geschrei den Mut würdigen, den es erfordert mit 180 km/h urplötzlich in einen Waldweg abzubiegen. Herumfliegende Plastikteile werden sehr gerne von Elstern zum Schmuck ihrer Nester benutzt. Mit seinen Knien oder anderen hervorstehenden Körperteilen pflügt der Biker dann den Waldboden um und sorgt somit für die dringend notwendige Lockerung desselben. Sein anschließendes Wimmern begeistert den selten gewordenen Eichelhäher und verführt ihn dazu, verfrüht mit seinem Balztanz zu beginnen, was der Arterhaltung dieser Tierart ungemein zu Nutze kommt. Somit integriert sich der Biker vollkommen in den natürlichen Kreislauf und ist aus einer gesunden Natur nicht weg zu denken. Da der Biker aber ein sogenannter „Zivilisationsfolger" ist, kann man ihn auch sehr oft im urbanen Umfeld antreffen. Doch dieser Geschichte werden wir uns in einer anderen Ausgabe widmen.

DIE BESTEN LESERBRIEFE

Ausgabe 01/98

Morgen RR!

Ich habe mich nach langer Überlegung entschlossen, der besten Spielezeits… (igitt. Wegen Überschleimung abgebrochen. Anm.v.RR)

1. Seit doch mal alle ein bisschen cleverer und schlagt der BPjS doch vor, das mit den Games wie beim Fernsehen zu lösen. Dxym und alle seine Nachfolger dürfen erst ab 22 Uhr gespielt werden. Ist doch eine passable Methode dieses Problem zu lösen, außerdem hast Du dann endlich Deine Ruhe.

2. Ich habe bei meiner Frau und in meinem Bekanntenkreis die Feststellung gemacht, daß bei einem vorhandenen PC die weibliche Hälfte immer ein gewisses Konkurenzdenken gegenüber dem PC entwickelt. Der bessere Teil meiner Ehe hat mir mal gesagt, dass der PC ihr die Zeit stehlen würde, die ich sonst mit ihr verbringen würde. Ich würde gern die Meinung von anderen Lesern zu diesem Thema wissen.

3. Wie kommst Du mit so vielen Leserbriefen klar? Hast Du 2-3 Sekretärinnen?

4. Wirst Du auch rot, wenn Du von einem Kerl einen Augenaufschlag bekommst? Zum Testen mal zwei „Blinker, blinker". In diesem Sinne wünscht Hagen „der Barbar" Dir Kabelbrand und Joystickbruch

1. Da bringst Du aber etwas durcheinander! Ich will versuchen es für Dich zu sortieren. Was das TV ab 22 Uhr über den Äther schickt, sind keine indizierten Filme, sondern Filme die „für Jugendliche nicht geeignet" sind, was immer diese, zutiefst schwammige Floskel ausdrücken will. Du hättest Recht, und Dein Vorschlag wäre der Diskussion würdig, wenn ab 22 Uhr unvergessene Werke wie „Massaker im Foltercamp lesbischer Nazifrauen", oder „Kettensäge, Beil und Morgenstern – alle haben unsre Einzelteile gern", gesendet würden.

2. Da kann ich nicht mitreden. Wenn ich einen PC und eine Frau ansehe, fällt mir die Auswahl nicht schwer. Natürlich entscheide ich mich für den PC, weil er handlicher ist, nicht meckert und einen Ausschalter hat. Aber ich habe zum Glück einen toleranten PC, der nicht behauptet, ihm würde ein weibliches Wesen die Zeit stehlen.

3. Wenn ich 2-3 Sekretärinnen hätte, würde ich mit den Leserbriefen nicht klarkommen, da die Ablenkung doch recht groß wäre.

4. An dieser Stelle abgebrochen

Ausgabe 06/98

Lieber Herr Rosshirt,

seit etwa sechs Jahren gehöre ich der Computergemeinde an und es ist für mich nicht mehr nachvollziehbar, wie ein menschliches Wesen ohne Rechner und Bildschirm den Tag überlebt und sich dabei vielleicht auch noch gut fühlen kann. Der Rechner ist für mich so normal wie Auto oder Kühlschrank. Tja, als meine Tochter fragte, wo sie den Ehering ihrer Mama am Rechner anbringen sollte und es sie brennend interessieren würde, wie mein Computer Wäsche wäscht und Essen kocht, begann ich zu überlegen. Schnell war der Entschluss gefasst: ich brauche eine Verbündete. Fortan setzte ich mich der nervenzerfetzenden Aufgabe aus, meiner siebenjährigen Tochter das bedienen meines Rechners zu lehren. Es war schlimm zu sehen was passiert, wenn man (oder Tochter) in der Eingabeaufforderung das unbedeutende Wort „Format" eingibt, und viele andere Sachen. Jetzt weiß ich, was mein Pastor meint, wenn er sonntags von Hölle und Verdammnis predigt. Zum Thema Aggressionsabbau kann ich auch inzwischen diskettenweise mein Wissen zum Besten geben und wenn meine Frau tränenüberströmt zum x-ten mal aus „Titanic" zurück kommt und mir erzählt, wie ergreifend die Geschichte sei – selbst zu einem bedauernden Lächeln bin ich nicht mehr zu bewegen. Letzte Woche deutete meine Frau an, ein zweites Kind wäre doch ganz schön. Mein Augenlid bekam merkwürdige Zuckungen, mein Hirn stellte die Arbeit ein und ich begann nach Luft zu schnappen. Ich glaube, wenn meine Frau mich fragt, ob das von ihr gegebene Jawort vor neun Jahren nicht bald ein Neinwort werden könnte – aus gesundheitlichen Gründen sollte ich diese Frage nicht weiter verfolgen und sowieso ist sie ja eh nur hypothetisch. Meine Tochter hat jetzt einen eigenen PC; gebraucht gekauft, und ich habe ein eigenes Computerzimmer. Es ist klein und im Keller, aber mit Sicherheitsschloss und nicht zu öffnenden Fenstern... man weiß ja nie.

Gruß: Thomas Wiepening

Sehr geehrter Herr Wiepening, ein Mann sollte für die Bedürfnisse seiner Frau immer ein offenes Ohr haben. Wenn Ihre Frau Sie anschreit, sich hinwirft und mit den Fäusten auf den Boden hämmert, dann versucht Sie Ihnen etwas zu sagen! Sie sollten die Anzeichen innerer Spannung erkennen können, so winzig Sie Ihnen auf dem ersten Blick auch erscheinen mögen. Es bedeutet mehr, als ihr einfach nur einen Krankenwagen zu rufen und sie weg schaffen zu lassen! Obwohl Ihre Frau nicht demselben Hobby frönt, sollten Sie der Guten Verständnis entgegen bringen, sonst werden Sie sehr bald die Erfahrung machen, dass es wirklich fliegende Untertassen gibt – sogar von Rosenthal! Und dies wird eine sehr schmerzhafte Erfahrung für Sie werden. Aber wahrscheinlich werden Sie diese Zeilen eh nicht lesen, da Sie es versäumt haben, an der

DIE COOLSTEN LESERFOTOS

Türe zu Ihrem „Domizil“ eine Luke anzubringen, welche es Ihrer Frau ermöglicht, Sie in regelmäßigen Abständen mit Essen zu versorgen. Sollten Sie auf diese Zeilen nicht reagieren, schicke ich einen Kranz nach Lübeck.

Ausgabe 08/98

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

wie wäre es, wenn die PC Games Kreuzworträtsel erstellt und druckt? Mit einem kreativen Gedanken, viel Phantasie, sollte doch so etwas möglich sein, oder? Die Fragen könnten sich dann rund um das Wissensgebiet von Spielen, Hardware und Software drehen. Kleine Preise, wie alte Spiele, könnten als Gewinnpreise gelten. Vielleicht könnte man ja auch einen Jahreswettbewerb machen. Da sehr viele Ihrer Leser auch sehr gerne Kreuzworträtsel lösen, würde das Ihrer Auflage bestimmt gut tun.

Karl Steinmüller

Die Zeit war reif für Ihren Verbesserungsvorschlag! Ich wollte ja schon einmal der PC Games einen Schokoriegel beifügen – stieß jedoch, aus mir völlig unverständlichen Gründen, bei der Geschäftsleitung auf eisiges Schweigen. Gerade kreative Köpfe wie Sie und ich sind es doch, die in schweren Zeiten den Absatz in schwindelerregende Höhen treiben könnten. Es gibt 1,4 Millionen Hundebesitzer in der BRD, die nur darauf warten, eine PC Games mit beigelegtem Kauknochen für ihren Liebling geliefert zu bekommen. Hobbyelektroniker freuen sich über eine kleine Rolle Lötzinn. Kleingärtner würden unser Magazin in hellen Scharen kaufen, wenn wir zusätzlich noch ein paar Marienkäferlarven zur Bekämpfung ihrer Blattläuse beilegen. Die computerspielende Mutter schwört auf uns, wegen der mitgelieferten Babyrassel, die ihr einen ungestörten Genuss unserer Zeitschrift verspricht. Im Sommer garantiert uns ein kleines Päckchen Sonnencreme reißenden Absatz im Schwimmbad, Taucher wollen eine wasserfeste PC Games. Ein konsequentes Auswerten Ihrer und meiner Ideen würde unserem Magazin einen Umsatz bescheren, der nur noch von der Bibel übertroffen wird. Nur eine Sache bereitet mir immer noch Kopfschmerzen: Es gibt so viele Katzenbesitzer, aber der Versuch für diese überaus verbreitete Käufergruppe eine tote Maus beizulegen, scheiterte immer bereits im Ansatz. Vielleicht finden wir ja zusammen eine Lösung.

Ausgabe 02/99

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

vor kurzen kaufte ich mir einen P233 mit 32 MB RAM, Soundkarte und einer Mystique mit 4 MB. Nach dem Einbau einer Voodoo 2 Karte bekam ich jedoch erhebliche Probleme. In meiner grenzenlosen Naivität wandte ich mich an Sie, da Sie immer vorgeben ein offenes Ohr für Ihre Leser zu haben. Leider hielten Sie es bis heute nicht für notwendig, mir eine Antwort zu schreiben.

Tief enttäuscht von Ihnen grüßt:
Bernd Lässek

Lieber Herr Lässek, es ist ja nicht so, dass ich Ihnen und anderen Hilfesuchenden nicht antworten möchte. Lassen Sie es mich so erklären: Ca. 288000 Menschen kaufen jeden Monat die PC Games. Jede Ausgabe wird durchschnittlich von 2,2 Menschen gelesen. Nehmen wir nun weiter an, dass sich nur 1% dieser 633600 Leser mit einem technischen Problem an mich wendet und ich nur fünf Minuten brauchen würde, um jedem persönlich zu antworten. In diesem Falle müsste ich meiner monatlichen Arbeitszeit noch knapp 528 Stunden hinzu addieren. Wären Sie mir sehr böse, wenn ich mich dazu außer Stande sehe?

Ausgabe 04/99

Hallo PCG!

Ich suche dringend die Lösungen zu einigen älteren Spielen (An dieser Stelle befand sich noch eine Aufzählung von sieben uralten Spielen. Anm.v.RR). Da Ihr diese Lösungen bestimmt noch habt wäre ich Euch sehr verbunden, wenn Ihr sie mir möglichst bald zuschicken würdet.

Mit besten Grüßen:
Roland Nosska

RR: „Habt Ihr gehört? Der Roland braucht mal eben ein paar alte Spielelösungen!“

FW versteckt sich feige unter den Schreibtisch.

JM: „Neinein… nicht ich schon wieder. Mein Bruch vom letzten Mal ist immer noch nicht verheilt. Ich scheide aus!“

PM: „Guck mich nicht an. Eine Dame würdest Du doch nie in unseren Keller hetzen, oder? Ich muss auch noch ganz dringend…“

HW: „Was zahlt er denn, der Roland?“

RR: „Das ist so eine Sache… eigentlich zahlt er nix.

JM: „Was? Und dann sollen wir wieder stundenlang im Keller wühlen, das Zeug verpacken und auch noch die Briefmarken selber zahlen?

RR: „Der Roland ist ein ganz netter.“

TB: „Entweder ich bekomm in 20 Minuten die Leserbriefe, oder dein Arbeitsvertrag macht Bekanntschaft mit meinem Feuerzeug!“ JM huscht unauffällig aus dem Zimmer. FW imitiert die Geräusche einer Tastatur. HW wird schlagartig unsichtbar. PM war heut eigentlich gar nicht hier.

RR: „Ja, gleich. Ich such nur noch schnell ein paar alte Spielelösungen für den Roland.“ TB raschelt mit Papier. Ein mitleidiger Feuerstein verweigert die Zusammenarbeit.

RR: „Lieber Roland, auf Grund organisatorischer Probleme kann deinem Wunsch aktuell leider nicht entsprochen werden.“

DIE COOLSTEN LESERFOTOS

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab und sichert Euch tolle Preise!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!

Macht jetzt noch mit.
Die Abstimmung endet am 27.07.!

www.bamaward.de

CMG
Computec Media Group

msi®

intel CORE i7 7th Gen

GE63/73 Raider

GAMING AUF DER ÜBERHOLSPUR

3ms 120Hz
120-Hz-Panel für ruckelfreies Gameplay

Cooler Boost 5
Starkes und leises Kühlsystem

GIANT SPEAKER
Dynaudio High-End-Sound

steelseries
RGB-Einzeltastenbeleuchtung

KILLER DOUBLESHOT PRO
Beschleunigtes Online-Gaming

| INTEL® CORE™ i7 PROZESSOR DER SIEBTEN GENERATION | WINDOWS 10 HOME | NEUESTE GEFORCE® GTX 1080 / GTX 1070 GRAFIK | 120 HZ / 3 MS BILDSCHIRM |
| COOLER BOOST 5 | DYNAUDIO SOUNDSYSTEM | STEELSERIES GAMING-TASTATUR | INTEL INSIDE®. HERAUSRAGENDE LEISTUNG OUTSIDE. |

HIER KAUFEN

DEUTSCHLAND: Alternate, Amazon.de, ARLT Computer, Bora Computer, computeruniverse, comtech, Conrad Electronic, Cyberport, Easynotebooks, Euronics, Expert, HardwareCamp24, K&M Computer, MediaMarkt.de, MEDIMAX, Notebook.de, notebooksbilliger.de, one.de, Otto.de, Redcoon.de, Saturn.de
ÖSTERREICH: Conrad, cyberport.at, e-tec.at, MediaMarkt.at, Saturn.at

WWW.MSI.COM

Spezifikationen modellabhängig. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

TRUE GAMING

DAEDALIC ENTERTAINMENT

PRÄSENTIERT:

16 SEITEN
SONDERBEILAGE

Weiteres Top-Thema:

AER: Memories of Old

Grusswort

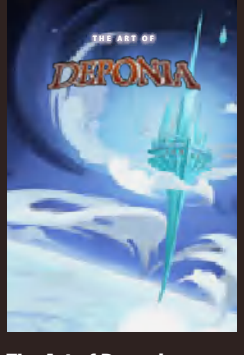
Auf der Frankfurter Buchmesse 2014 traf ich zum ersten Mal zusammen mit unserem Autor Matt Kempke auf Ken Follett. In einem Konferenzraum eines Frankfurter Nobelhotels stellten wir ihm die Idee vor, auf Basis seines erfolgreichsten Buches *Die Säulen der Erde* ein Computerspiel zu entwickeln. Man sagte uns vorher, dass er wenig Zeit habe und man nicht wisse, wie er auf die grundsätzliche Idee reagieren würde. Schließlich war er nach knapp einer Viertelstunde von unserer Idee sehr begeistert und stellte viele Fragen. Wir haben nur wenige Tage später einen Lizenzvertrag unterschrieben. Nun, etwa drei Jahre später, erscheint am 15. August 2017 auf mehreren Plattformen das Spiel zu *Die Säulen der Erde*, an dem wir in der Spitze mit knapp 50 Mitarbeitern über fast drei Jahre gearbeitet haben. *Die Säulen der Erde* ist bei einer Befragung des ZDF zum drittliebsten Buch der Deutschen gewählt worden (nach der Bibel und *Herr der Ringe*). Und da unser Spiel genau zur diesjährigen GamesCom erscheint, freuen wir uns, dass sich unsere Bundeskanzlerin Angela Merkel, die die Messe erstmals offiziell eröffnet, vor Ort einen Einblick verschaffen kann, mit wieviel Liebe zum Detail und hohem Rechercheaufwand wir das 12. Jahrhundert in England zum Leben erweckt haben.

Außerdem in dieser Sonderbeilage: *AER – Memories of Old* unseres Partners Forgotten Key aus Karlshamn in Schweden. Eines der schönsten Spiele, an dem wir jemals beteiligt waren. Es erscheint im Oktober auf PC und Konsole und diese Beilage liefert tiefe Einblicke in die Entwicklung und ein Interview mit dem Designer des Spiels.

Carsten Fichtelmann,
Gründer & CEO
Daedalic Entertainment

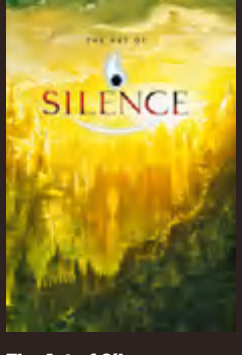
Gewinnspiel

Wir verlosen zusammen mit Daedalic Entertainment drei Pakete mit jeweils drei Artbooks zu *Deponia*, *Shadow Tactics* und *Silence*, die hunderte Seiten Bildmaterial zu den Spielen enthalten. Mehr Merchandise findet ihr im Daedalic-Shop: https://www.getshirts.de/index.php?page=shop&id=daedalic



The Art of Deponia
203 Seiten
Wert: 24,95 €

The Art of Shadow Tactics
120 Hochglanzseiten
Wert: 24,95 €



The Art of Silence
192 Seiten mit Hardcover
Wert: 24,95 €

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schickt uns einfach eine E-Mail an folgende Adresse: win@daedalic.com mit dem Betreff „Gewinnspiel Daedalic“. Einsendeschluss ist der 25. August 2017. Teilnahmeberechtigt sind alle Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden.

Inhalt

Grußwort, Gewinnspiel, Impressum **2**
Einleitung – Daedalic und Ken Follett 3
Die Kathedrale von Kingsbridge 4
Verändere die Welt 5
Die Charaktere 6
Die wichtigsten Schauplätze 8
Interview mit Matt Kempke und Kevin Mentz 9
Making of: *Die Säulen der Erde* 10
AER: Vorschau 12
AER: Interview mit Robin Hjelte 15

Impressum

Ein Unternehmen der
MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteur (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Verantwortlicher Redakteur Felix Schütz
Redaktion Paula Sprödefeld, Katharina Reuss
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner
Titelgestaltung Hansgeorg Hafner
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag
Produktion Uwe Hönig

ISSN/Vertriebskennzeichen:
PC Games ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul Obr. Modina, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel:
SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, SHAPE, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, ÉVA, IN STYLE, SHAPE, MEN'S HEALTH, RUNNERS WORLD,PLAYBOY, APA

Buchverfilmungen gibt es schon zu Genüge, aber dass ein Buch zu einem Spiel wird, das ist doch noch etwas Besonderes. Daedalic Entertainment hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Medien Buch und Videospiel zu verbinden und aus Ken Folletts Werk *Die Säulen der Erde* eine umfangreiche Interactive Novel zu machen.

Seit nunmehr drei Jahren arbeitet Daedalic Entertainment mit dem deutschen Verlagshaus Bastei Lübbe zusammen. So kam es auch zum Kontakt mit dem weltberühmten Autor Ken Follett. Den ersten persönlichen Kontakt hatten Follett und das Daedalic Team auf der Frankfurter Buchmesse im Jahr 2014, wo sie ihm auch direkt das Projekt *Die Säulen der Erde* vorschlugen und ihm zeigten, wie interaktive Spiele überhaupt funktionieren. Der Autor und sein Team – das sogenannte Follett Office – sahen in Daedalics Vorschlag eine Möglichkeit, auch ein jüngeres Publikum anzusprechen. Trotzdem ließen sie dem Entwicklerstudio genug kreativen Freiraum, um *Die Säulen der Erde* zu einem großartigen Spiel zu machen. Der historische Roman von Ken Follett, der als Vorlage dient, ist ein Weltbestseller und war auf Platz drei der ZDF-Umfrage nach den Lieblingsbüchern der Deutschen. Bevor Follett die historischen Romane in Angriff nahm, schrieb er in erster Linie Krimis und feierte auch mit seinem in mehr als 30 Sprachen übersetzen Buch *Die Nadel* große Erfolge. Seine Vorgehensweise, gründliche Recherchen mithilfe seines Teams durchzuführen, bevor er überhaupt an die eigentliche Schreibarbeit geht, machten sich vor allem bei den Details von *Die Säulen der Erde* bezahlt. Das ist natürlich für die Entwickler, Autoren und Künstler bei Daedalic eine große Hilfe beim Spieldesign gewesen. Während der Entwicklung bekam Ken Follett auch regelmäßig Video-Updates und war sehr zufrieden mit der Umsetzung des Spiels.

Ken Follett und Carsten Fichtelmann beim ersten Treffen auf der Frankfurter Buchmesse 2014.

Die Säulen der Erde wird das bislang größte Spiel von Daedalic Entertainment und ist in drei Teile zu je sieben Kapiteln aufgeteilt. Im mittelalterlichen England des 12. Jahrhunderts drehen sich die Geschehnisse um den Neubau einer Kathedrale im fiktiven Ort Kingsbridge und die Verschwörungen und Feindschaften, die damit einhergehen. Das Spieldesign besticht vor allem mit der düsteren Stimmung und der handgemachten 2D-Grafik. Die Charaktere sind alle sorgfältig gezeichnet und die Landschaften und Städte detailliert dargestellt. Professionelle Sprecher sorgen zudem für eine gelungene deutsche Vertonung. All das soll gewährleisten, dass der Spieler, also ihr, eine emotionale Bindung zu den Spielfiguren aufbauen kann und lernt, sie zu verstehen. Ob Ken Follett das Spiel dann auch zu Hause spielen wird, um den Verlauf seiner eigenen Geschichte zu ändern, werden wir wohl nicht so schnell herausfinden.

DIE KATHEDRALE VON KINGSBRIDGE

DIE GESCHICHTE

In der Interactive Novel *Die Säulen der Erde* dreht sich alles um den Wiederaufbau einer Kathedrale im fiktiven Ort Kingsbridge. Jack, Aliena und Philip der Mönch sind die Protagonisten in *Die Säulen der Erde* und regen den Bau des architektonischen Meisterwerks an. Aber natürlich gibt es auch verschlagene Bösewichte, sonst wäre es ja keine spannende Geschichte! Jeder der Protagonisten hat seine eigenen Gründe, warum der Bau der Kathedrale für ihn oder sie wichtig ist. Sie alle kämpfen gegen Korruption, Verrat und Sabotage an und ihr erlebt schließlich, wie sie reifer und älter werden.

KINGSBRIDGE

Kingsbridge ist kein vielbesuchter Ort. Erst als mit dem Bau der Kathedrale begonnen wird und mehr Handel betrieben werden kann, strömen auch Leute in die Stadt und lassen sie aufblühen. Das ist dem Bischof – Achtung, Bösewicht! – ein Dorn im Auge, denn er möchte im nahegelegenen Shiring seine eigene Kathedrale bauen. Während infolge des Vorhabens die angespannte Beziehung zwischen Shiring und Kingsbridge weiter anwächst, lassen sich die Hauptcharaktere vom Bau nicht abbringen. Über die Jahre gibt es immer wieder Hürden, die sie gemeinsam meistern müssen.

DIE KATHEDRALE

Eine alte, verfallene Kathedrale der romanischen Bauweise zierte jahrelang die Stadt Kingsbridge. Es gab weder Geld von der Kirche, um sie wieder instand zu setzen, noch konnten sich die Mönche allein um ihren Erhalt kümmern. Einer der Hauptcharaktere zündet sie an und ebnet so den Weg für den Bau der neuen Kathedrale. Und dieser Bau ist es, um den sich die Geschichte von *Die Säulen der Erde* dreht. 35 Jahre lang verfolgt das Spiel den Bau der Kathedrale und die Geschichten, die sich drum herum aufbauen. Verschwörungen und Verrat sind an der Tagesordnung.

VERÄNDERE DIE WELT

Entscheidungen über Entscheidungen. Manche fallen leicht, manche sind schwieriger zu treffen. Mönch Philip steht hier an einem Scheideweg, was wird er tun?

Daedalic Entertainment ist bekannt für seine hochwertigen Adventures und auch *Die Säulen der Erde* ist in diesem Genre verankert. Hier geht Daedalic aber noch einen Schritt weiter: *Die Säulen der Erde* ist kein lineares Adventure. Entscheidungen, die ihr trefft, formen eure Geschichte. Schon der eher unwichtige Entschluss, ein Reh für das Abendessen zu töten, kann einen Schmetterlingseffekt auslösen und größere Auswirkungen auf die Spielgeschichte haben, als ihr zunächst annehmen mögt. Die Entscheidungsmöglichkeiten sind sehr oft zeitbegrenzt, also spielt aufmerksam, damit ihr nicht aus Versehen etwas tut, was ihr nicht mehr zurücknehmen könnt. Und auch Quicktime-Events werden in *Die Säulen der Erde* öfter mal vorkommen. Was ihr jedoch nicht finden werdet, sind die typischen, meist unlogischen Adventure-Rätsel, die oft sogar die vierte Wand durchbrechen. Ganz klassisch wird es zwar Dialog-, Umgebungs- und Inventarrätsel geben, aber die ernste Stimmung des Spiels soll aufrechterhalten bleiben. Deshalb ist *Die Säulen der Erde* auch eher eine Interactive Novel, als ein klassisches Adventure. Spannend ist, dass Daedalic nicht etwa eine andere Storyline für die Spieladaption gewählt hat – obwohl die Option da gewesen wäre –, sondern sich absichtlich recht nah an die Buchvorlage hält. Da fragt ihr euch bestimmt: Ist das denn überhaupt etwas Neues? Und die Antwort lautet: Ja, auf jeden Fall! Mit dem Spiel sollen Fans und auch neu dazu Gekommene die Möglichkeit haben, die Ereignisse des Buches selbst zu steuern und zu beeinflussen. Wo im Buch ein Charakter stirbt, kann er im Spiel infolge der richtigen Entscheidungen vielleicht auch weiterleben. Andere Charaktere könnten im Gefängnis landen, was im Buch nicht passiert ist. Oder aber Charaktere, die es im Buch bis zum Schluss geschafft haben, sterben im Spiel infolge einer schlechten Entscheidung. Damit müsst ihr als Spieler dann leben und euch damit auseinandersetzen, was ihr hättet anders machen können. Bei den Hauptcharakteren geht es nicht ganz um Leben und Tod, es geht eher darum, wie sie ihr Leben fristen. Werden sie Teil einer Verschwörung? Verraten sie ihre eigenen Freunde? Das alles liegt in eurer Hand, ihr müsst weise Entscheidungen treffen. Und keine Sorge: Wer die Buchvorlage gelesen hat, wird zwar einige Anspielungen verstehen, ein Muss ist es jedoch nicht! Ihr könnt einfach in das Spiel einsteigen und die Liebe für Ken Folletts Geschichten entfaltet sich wie von selbst.

Auch Quicktime-Events gehören zum Repertoire von *Die Säulen der Erde*, zum Beispiel auf der Hirschjagd.

DIE CHARAKTERE

Die *Säulen der Erde* schickt euch auf eine 35 Jahre andauernde Reise, in der ihr fünf spielbare Charaktere begleitet – vom kleinen Kind über einen heranwachsenden, rebellischen Teenager bis zum Erwachsenen. Ihr werdet eine enge Bindung zu den Protagonisten aufbauen und es ist wichtig für euch, die Charaktere wirklich zu verstehen. Ihr müsst nachvollziehen können, warum Protagonist Jack eine Entscheidung trifft, die ihr vielleicht nicht treffen würdet. Oder dass Waleran Bigod etwas tun soll, was euch nicht einmal im Traum einfallen würde. Lernt eure Charaktere kennen und verändert ihr Schicksal und auch das anderer Figuren im Spiel, die ihr zwar nicht steuert, doch deren Zukunft ihr genauso stark beeinflussen könnt. Daedalic hat in Zusammenarbeit mit Ken Follett viel Wert auf die Ausarbeitung der Protagonisten und Nebencharaktere gelegt. Wenn es euch im Buch unklar war, wieso Jack eine bestimmte Entscheidung getroffen hat, könnt ihr sie jetzt beeinflussen und sehen, was passiert.

JACK

Der junge Jack ist euer Protagonist in *Die Säulen der Erde*. Eure Reise mit ihm beginnt im zarten Alter von elf Jahren. Jack lebt mit seiner Mutter Ellen im Wald von Shiring und hatte selten Kontakt mit anderen Menschen. Er ist zwar nicht auf den Kopf gefallen und auch ein ziemlich neugieriger Geselle, aber seine Sozialkompetenz ist noch ein bisschen verbesserungswürdig.

PHILIP DER MÖNCH

Philip hat als jüngster Prior in der Geschichte von Kingsbridge einen großen Druck. Er ist ein ruhiger Mann und versucht immer, eine geeignete Lösung für Ungerechtigkeiten zu finden. Mit Aliena und Jack ist er der dritte Protagonist im Bunde und sitzt ein wenig zwischen den Stühlen. Er kann ein herrischer Anführer sein, im nächsten Moment aber Angst davor haben, mit dem König zu sprechen.

ALIENA

Als Tochter des Grafen ist Aliena sehr stolz auf ihre Herkunft. Doch der Ruf der Grafschaft wird von einem neuen Grafen in den Dreck gezogen und Aliena macht es sich zur Aufgabe, diesen wiederherzustellen. Obwohl sie eine stolze, intelligente Adlige ist, hat sie keine Scheu davor, auch mal mit anzupacken, wenn es nötig ist. Ken Follett ist ja bekannt für seine starken Frauenbilder.

William Hamleigh und Waleran Bigod

William Hamleigh ist ein arroganter Schnösel, wie er im Buche steht. Er denkt, er kann alles und jeden haben. Wie sich aber herausstellt, kann er das natürlich nicht. Waleran Bigod ist der Bischof von Kingsbridge und wirkt zunächst wie ein freundlicher Mann Gottes. Unter seiner weichen Schale verbirgt sich jedoch ein verdorbener Kern.

Martha und Tom Builder

Martha ist die jüngste Tochter von Tom, dem Architekten. Zu ihr passt wohl am besten der Ausdruck: Klein, aber oho! Sie ist nämlich zäher als sie erscheint. Tom dagegen ist ein freundlicher Riese, der sich zwischen dem Großziehen seiner Kinder und seinem Traum, eine wunderschöne Kathedrale zu erbauen, entscheiden muss. Welchen Weg wird er gehen?

Graf Bartholomäus und Richard

Graf Bartholomäus ist ein strenger Vater für Aliena und den jüngeren Richard. Nach dem Tod seiner Frau zeigt er seinen Kindern aber auch öfter seine weichere Seite. Richard ist der Erbe der Grafschaft, hat es aber nicht so sehr mit Verantwortung und gibt diese gerne auch an seine ältere Schwester Aliena ab.

Die Mönche

Der Kantor (links) ist ein ruhiger und friedlicher Mann, der sich von lauten Geräuschen und falschen Gesängen gestört fühlt.
Kellermeister Cuthbert (M.) ist ein sympathischer, älterer Herr. Obwohl er Analphabet ist, sind seine Gedankengänge immer einen Tick schneller als die seiner Mit-Mönche.
Bruder Arnold (rechts), der Totengräber, ist ein wenig skurril und zeitweise sogar ein bisschen gruselig, aber eigentlich ein netter Geselle.

DIE WICHTIGSTEN SCHAUPLÄTZE

Ken Folletts historischer Roman *Die Säulen der Erde* ist ein 1200 Seiten langes Buch und auf diesen vielen Seiten bereisen die Protagonisten nicht nur das mittelalterliche England, sondern auch andere Teile Europas im 12. Jahrhundert.

Im Verlauf der drei Bücher, in welche das Spiel aufgeteilt ist, reist ihr als Spieler beispielsweise nach Toledo in Spanien, Paris in Frankreich und auch in das im Nordosten gelegene Lincoln in England. Dieses erreicht man nach einem sieben Tage dauernden Ritt von Shiring aus. Im ersten Buch „Aus der Asche“ werdet ihr aber vor allem die verschiedenen Orte in Shiring und in anderen Teilen der britischen Insel besuchen können.

Eure Reise beginnt im Wald von Shiring, wo der junge Hauptcharakter Jack mit seiner Mutter lebt. Aber ihr werdet auch im Laufe der Geschichte, die sich über etwa 35 Jahre zieht, die wichtigsten Orte in England besuchen. Shiring selbst natürlich, wo der Bischof von Shirning residiert, Kingsbridge, das zu eurem Zuhause wird und wo die neue Kathedrale gebaut werden soll und auch Winchester, die Stadt, in welcher der König seinen Sitz hat. Reist durch das mittelalterliche England, um vielleicht auch an anderen Orten den Verlauf der Geschichte zu beeinflussen.

SHIRING

Shiring ist zugleich der Name einer Grafschaft und der dortigen Hauptstadt und liegt im Südwesten Englands. Der Grafensitz, der zunächst von Alienas Vater Graf Bartholomäus geleitet wird, besitzt viele Wälder, jedoch gehören diese dem König und dürfen eigentlich nicht betreten werden. In Shiring lebt außerdem der Bischof von Shiring, dem der Kathedralenneubau in Kingsbridge ein Dorn im Auge ist.

KINGSBRIDGE

Kingsbridge – der Haupthandlungsort – liegt am äußeren Rand der Grafschaft Shiring und wird selten besucht. Erst nachdem die Kathedrale wieder aufgebaut werden soll und mehr Handel betrieben wird, erblüht Kingsbridge. Der Bischof von Shiring plant jedoch seinen eigenen Kathedralenbau. So stehen die beiden Städte im ständigen wirtschaftlichen und religiösen Konkurrenzkampf.

WINCHESTER

Die Stadt Winchester liegt weiter im Südosten von England und befindet sich etwa einen Tagesritt weit von der Grafschaft Shiring entfernt. König Stephan von England hat in Winchester seinen Sitz und es handelt sich um eine sehr moderne Stadt für das mittelalterliche England. Die hohen Stadtmauern und -tore beschützen die viereckig angelegte Stadt, ihre vielen Bewohner und die breite Hauptstraße.

Interview mit Matt Kempke und Kevin Mentz

Computec: Die Säulen der Erde ist ein Meisterwerk der Literatur mit über 1200 Seiten. Wie seid ihr vorgegangen, dieses Mammutprojekt auf die Beine zu stellen?

Matt Kempke: Es war eine ganz andere Herangehensweise, als die, die ich etwa bei „The Night of the Rabbit“ hatte. Hier hatten wir die Geschichte von vornherein in Buchform vor uns. Es war ein sehr spannender Prozess, den Roman als Spiel zu rekonstruieren und dazu mussten wir das Buch erst einmal auseinandernehmen. Wir haben jede Szene, jeden Charakter und auch jede Ortsbeschreibung genau untersucht und daraus dann zusammen mit unseren talentierten Artists Simone Grünewald (Charakter-Designs) und Manuel Vormwald (Hintergründe) unsere eigene Version der Geschichte kreiert.

Computec: Bei so viel Recherchearbeit anhand des Romans drängt sich die Frage auf: Müssen die Spieler den Weltbestseller gelesen haben, um die Handlung zu verstehen?

Kevin Mentz: Nein, nicht unbedingt. Die Spieler werden die Handlung und Charakterentwicklungen nachvollziehen können, ohne eine Seite des Romans lesen zu müssen. Aber natürlich finden die Leser im Spiel viele kleine Andeutungen zur Literaturvorlage, die einem ohne Vorkenntnisse vielleicht nicht auffallen würden. Manche Szenen werden ihnen bekannt vorkommen, andere sich völlig neu anfühlen. Alles in allem ist die Geschichte des Spiels aber in sich so schlüssig wie die des Buches und bietet den Spielern alles, was sie brauchen, um die sehr dramatische Story ohne Vorwissen zu erfahren und zu verstehen.

Computec: Somit handelt es sich beim Spiel nicht um eine lineare Videospieladaption?

Kevin Mentz: Das Spiel orientiert sich sehr stark am Buch, aber es gibt auch viele Veränderungen. So haben wir zum Beispiel einige Szenen aus dem Buch umgeschrieben, um mehr Interaktivität zu ermöglichen. Das Ziel ist immer, die Spieler so stark es geht in das Geschehen zu involvieren. Sie sollen Verantwortung für emotionale Entscheidungen und ihre Konsequenzen übernehmen. Beispielsweise kann der Mönch Philip für eine negative Entwicklung seines leiblichen Bruders Francis verantwortlich sein. Zusätzlich können die Spieler sogar das Leben eines wichtigen Charakters, der im Buch stirbt, retten.

Computec: Wie spielt sich *Die Säulen der Erde*? Gibt es komplizierte, abstruse Rätsel?

Kevin Mentz: Zu Beginn der Produktion haben wir viel mit klassischen Adventure-Rätseln herumexperimentiert. Es stellte sich jedoch schnell heraus, dass sich diese sehr mit unserem Anspruch bissen, ein glaubwürdiges Porträt des englischen Mittelalters zu zeichnen. Somit haben wir nach und nach begonnen, die Aktionen des Spielers um den real-historischen Alltag der Charaktere herum zu bauen: Man jagt, man räuchert Fleisch und behauptet sich gegen brutale Warlords. Der Fokus bei diesen Aufgaben liegt dabei nicht auf einer verzwickten Rätsellösung, sondern auf der Entscheidung, ob und wie ich etwas löse. So können manche Aufgaben ignoriert werden, während andere in eine Spielerentscheidung münden können. Beides kann die weiteren Ereignisse im Kleinen oder Großen und die Beziehungen zwischen den Figuren verändern. Am Ende geht es immer darum; um die Charaktere, deren Entwicklung und das spannende Erlebnis, Teil einer mittelalterlichen Welt zu sein.

Computec: Die Atmosphäre des Spiels ist atemberaubend, was nicht zuletzt an dem düsteren, handgezeichneten Grafikstil liegt. Wie seid ihr bei der Entstehung vorgegangen?

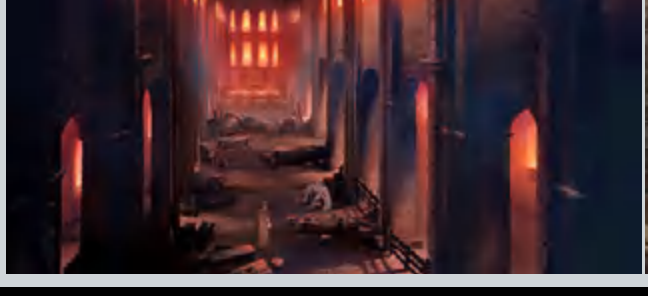
Matt Kempke: Wir haben allgemein eine große Recherchearbeit betrieben. Wir haben etliche Bücher über Architektur, Kleidungsstil und das Leben im England des 12. Jahrhunderts studiert und daraus eine relativ wahrheitsgetreue Abbildung der Zeit geschaffen. Zusätzlich schauten wir uns klassische Kunstwerke an. Für uns ist die Natur einer der Hauptcharaktere des Spiels. Unsere Hintergründe sind daher von der Romantik inspiriert, zeigen aber auch eine realistische und raue Welt.

Matt Kempke und Kevin Mentz sind die Autoren und Lead Designer für Ken Folletts *Die Säulen der Erde*.

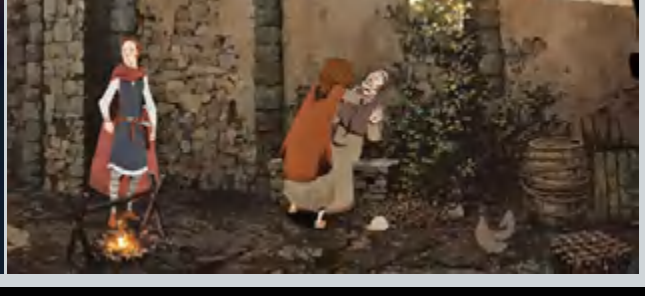
Computec: Für Daedalic ist es sehr ungewöhnlich, ein Spiel nicht vollständig, sondern in mehreren Teilen, sogenannte Bücher, zu veröffentlichen. Wie kam es zu dieser Entscheidung?

Matt Kempke: Die Säulen der Erde ist das größte Spiel, das Daedalic jemals geschaffen hat. Jedes der drei Bücher ist vom Umfang her größer als das erste Deponia-Spiel. Es hat aufgrund des raschen Spielverlaufs weniger Spielstunden, aber in Bezug auf Grafik, Animationen und Musik ist *Die Säulen der Erde* drei Mal so groß wie jedes klassische Daedalic-Spiel. Um ein wenig mehr Zeit für dieses Mammutprojekt zu haben, aber auch um den Spielern die Chance zu geben, so früh wie möglich ins Spiel einzutauchen, haben wir uns entschieden, den Titel in drei Büchern zu veröffentlichen.

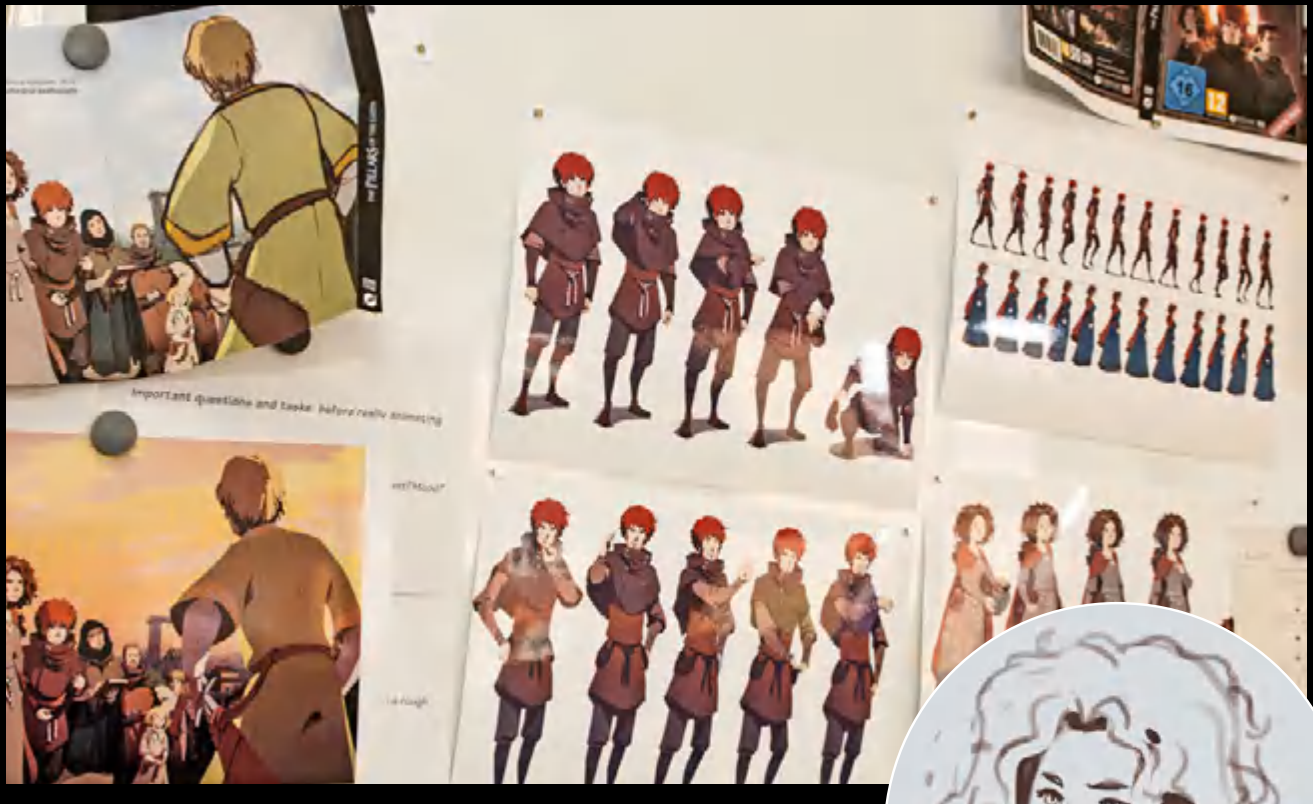
Die Kathedrale von Kingsbridge hat eine realistische Beleuchtung bekommen.



Die Geschwister Aliena und Richard bedrohen einen Mönch für Informationen.



Making of: die Säulen der Erde



Im Jahr 2014 trafen sich Ken Follett und das Team von Daedalic erstmals persönlich auf der Frankfurter Buchmesse, wo sie dem Autor auch ihre Idee zur Spieladaption von *Die Säulen der Erde* schilderten. Follett war mit an Bord und so ging die lange Reise los, den 1.200 Seiten langen historischen Roman in ein Adventure oder besser gesagt in eine Interactive Novel zu verwandeln. Dabei war es vor allem wichtig, vorab viele Recherchen zum Thema durchzuführen.

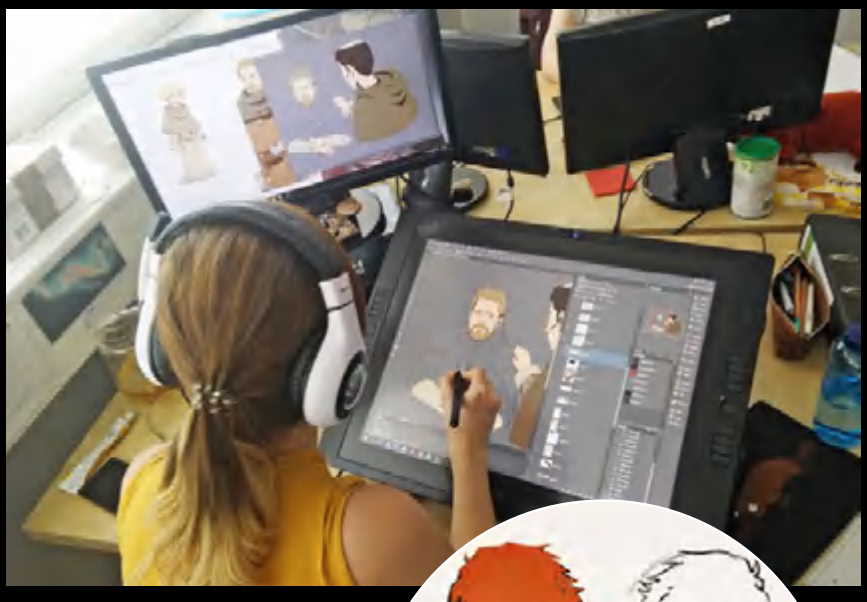
Es ist bekannt, dass Ken Follett sehr viel Recherchearbeit leistet, bevor er überhaupt beginnt, sein erstes Manuskript für ein Buch zu verfassen. Es soll ja auch alles detailgetreu sein, vor allem in historischen Romanen. Deshalb hat sich das Team von Daedalic zunächst auch mit umfangreichen Recherchen befasst, um sich das Wissen anzueignen, das Follett für sein Buch angehäuft hat.

Dabei verwendete das Team dieselben Nachschlagewerke, die auch der Autor benutzt hat. Vor allem Bücher über Architektur wurden ausführlich studiert, da die Background-Artists, die sich um die Hintergründe im Spiel kümmern, kein Architekturstudium absolviert haben. Bei ihren Recherchen lernten die Artists unter anderem, wie Türen richtig konstruiert werden, damit sie nicht zusammenbrechen, und wie Kirchen gezeichnet werden müssen, damit sie realistisch aussehen. Auch Kunstwerke der damaligen Zeit schaute sich das Team an, um sich das mittelalterliche England besser vorstellen zu können.

Die Gestaltung der Charaktere, der Städte, Häuser, Ländereien und Hintergründe wurde auf dieser tiefgreifenden Recherchearbeit aufgebaut.

Matt und Kevin bei der Recherche

Um die Story authentisch umzusetzen, war viel Recherche nötig. Zunächst wurden also die Nachschlagewerke und die Kunst des 12. Jahrhunderts ausgiebig studiert, dann ging es an die Gestaltung von Häusern, Hintergründen und Charakteren. Anschließend erfolgte der Abgleich mit erwähntem Historiker. Wenn also etwas nicht originalgetreu dargestellt wurde, wurde die Freigabe nicht gewährt. Dabei wurde tatsächlich jeder im Spiel gezeigte Gegenstand akribisch nachrecherchiert! Wie sah ein Krug im mittelalterlichen England aus? Aus welchem Material bestand er und wie war er verarbeitet? Wie lebten die einfachen Leute auf dem Land? Wie lebten die adligen, eher gut betuchten Menschen? *Die Säulen der Erde* soll historisch korrekt sein und damit beschäftigten sich Matt Kempke und Kevin Mentz sehr lange.



Animatorin Kerstin bei der Arbeit

Jeder Charakter und Hintergrund in *Die Säulen der Erde* ist handgezeichnet und von Hand animiert. Bis zu sieben Zeichner beschäftigten sich mit den Hintergründen und zeitweise waren über 25 Animatoren im Projekt, was *Die Säulen der Erde* zum animationsreichsten Spiel von Daedalic macht. Nie zuvor wurde bei Daedalic so viel Aufwand in 2D-Grafik gesteckt. Aber auch der Vertonung widmete man viel Aufmerksamkeit und es wurden professionelle Sprecher an Bord geholt. Im Deutschen leiht Ingo Abel seine Stimme dem Mönch Philip, Celine Fontanges spricht Aliena und Lino Kelian und Christian Stark werdet ihr als jungen und erwachsenen Jack hören. Außerdem könnt ihr die unnachahmliche Stimme des deutschen YouTubers Gronkh hören, der den Kantor spricht. Im englischen Original wird dieser übrigens von Ken Follett höchstpersönlich vertont!

Orchesteraufnahmen

Der Soundtrack für *Die Säulen der Erde* wurde von Tilo Alpermann komponiert, der bereits die Musik für *Silence* und *The Night of the Rabbit* schrieb. Über 60 Musiker des FILMharmonic Orchestra in Prag waren an den Aufnahmen beteiligt und es wurden sogar historische Streichinstrumente wie die Viola da Gamba verwendet. Mit 70 Minuten Musik ist es der bis jetzt umfangreichste OST eines Daedalic-Spiels. Die CD wird über 40 einzelne Tracks beinhalten und in der Kingsbridge Edition – der Collector's Edition von *Die Säulen der Erde* – dabei sein. Außerdem wird der OST über Spotify, iTunes, Amazon und als DLC auf Steam erhältlich sein. Zusätzlich zum OST hat Tilo Alpermann mit dem Berliner Chor Vox Nostra authentische Mittelalter-Chöre aufgenommen, die im Spiel zu hören sind.

DIE SÄULEN DER ERDE: BOXED-VERSIONEN

RELEASE AM 15. AUGUST 2017

Daedalics Interactive Novel *Die Säulen der Erde* ist in drei Bücher aufgeteilt. Mit dem Kauf des ersten Buchs, das am 15. August 2017 er scheint, erwerbt ihr gleichzeitig einen Season Pass und bekommt die folgenden beiden Bücher direkt bei ihrer Erscheinung. Über Steam und GOG.de erhaltet ihr *Die Säulen der Erde* für 29,99 €. Die PS4- und Xbox-One-Version gibt es für 39,99 € in den jeweiligen Stores. Aber auch Boxed-Versionen werden für PC, PS4 und Xbox One erscheinen. Ihr könnt die Konsolenversionen für den gleichen Preis, wie im Online-Store erhalten, die PC-Box ist die spezielle Kingsbridge Edition und kostet 49,99 €! Das Geld lohnt sich allemal, denn ihr bekommt zusätzlich Inhalte wie den Soundtrack von *Die Säulen der Erde* auf CD, ein hochwertiges Lesezeichen aus echtem Leder, ein Postkartenset mit fünf Motiven aus dem Spiel, eine historisch angehauchte DIN-A3-Karte der Grafschaft Shiring, ein kleines Handbuch inklusive einer Leseprobe von Ken Folletts nächstem Roman und ein Daumenkino, das eine Animation aus dem Spiel zeigt.

Ein malerisches Abenteuer in einer verzauberten Welt

AER

Memories of Old

In Ruinen und Tempeln löst Auk Rätsel und deckt Geheimnisse auf.

Die malerische Spielwelt wird von unterschiedlichen Tierarten bevölkert.

Minimalistisch schön präsentiert sich die Tier- und Pflanzenwelt in der Low-Poly-Optik.

Seit Vögel fliegen können, beneiden die Menschen sie darum. In *AER* wird der Traum von der grenzenlosen Freiheit über den Wolken zumindest virtuell Realität. Das Indie-Spiel stammt aus dem schwedischen Studio Forgotten Key, ist ein bisschen *Journey*, ein wenig *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, und wurde in verträumte Low-Poly-Optik gebettet. Die Heldin des außergewöhnlichen Abenteuers ist das Mädchen Auk, sie gehört zu den letzten Gestaltwandlern und wird per Knopfdruck zu einem Vogel. Die Schwingen sind ein echter Segen, denn nur mit deren Hilfe kann sie die zersplitterte Welt der alten Götter erkunden. Eine Katastrophe sorgte einst dafür, dass die Erde auseinanderbrach, seitdem schweben ihre Einzelteile am Himmel verstreut umher. Die Natur hat sich an die neuen Lebensbedingungen angepasst; auf den himmlischen Eilanden leben Schafe, Rehe, Vögel, Pflanzen gedeihen ebenso. Unterschiedliche Klimazonen sorgen zusätzlich für Abwechslung, sowohl optisch, als auch spielerisch. Auk gleitet natürlich nicht nur zum Sightseeing durch den Himmel, auch wenn *AER: Memories of Old* mit schwerelosen Herbstwäldern, Wasserfällen, Wolkenbergen und Schneestürmen malerisch schön aussieht. Vielmehr muss das Mädchen verhindern, dass eine ähnliche Katastrophe ihre Heimatwelt heimsucht und diese in Stücke reißt. Dazu sucht sie in alten Ruinen nach Hinweisen, löst Rätsel und entdeckt Geheimnisse. Unter anderem hilft ihr dabei eine magische Lampe, die die Geister der Vergangenheit sichtbar macht. Freiheit ist, passend zur Fähigkeit, sich jederzeit in einen Vogel und zurück verwandeln zu können, ein zentrales Element von *AER*. Deshalb steht dem Spieler die Welt komplett offen. Auf welchen Wegen sich Auk auf ihrer Pilgerreise bewegt und wie viel Zeit sie sich dabei lässt, liegt in der Hand des Spielers. Um die verträumte Atmosphäre nicht mit Frust zu vergiften, gibt es keine komplexen Geschicklichkeitspassagen oder ausufernde Kämpfe. Alle Kopfnüsse lassen sich allein durch Einsatz von logischem Denken und dem Studieren der Umgebung lösen. Das bedeutet aber nicht, dass es sich bei *AER* um ein anspruchsloses Vergnügen handelt: Beim Fliegen etwa darf man nicht vergessen, mit den Flügeln zu schlagen, Schwung zu nehmen, und natürlich sich rechtzeitig zu verwandeln. Manchmal lädt *AER* aber auch einfach dazu ein, die Aussicht auf eine durch Wasserfälle verbundene Inselgruppe von der Nachbarinsel aus zu genießen, oder Kontakt mit der Tierwelt zu knüpfen und mit Hirschen und Füchsen zu plaudern – Auks Fähigkeit zum Gestaltwandeln ermöglicht es ihr näm-

Die gesamte Welt steht Auk von Anfang an offen.

Die schwebenden Inseln sind teilweise untereinander verbunden – hier per Wasserfall!

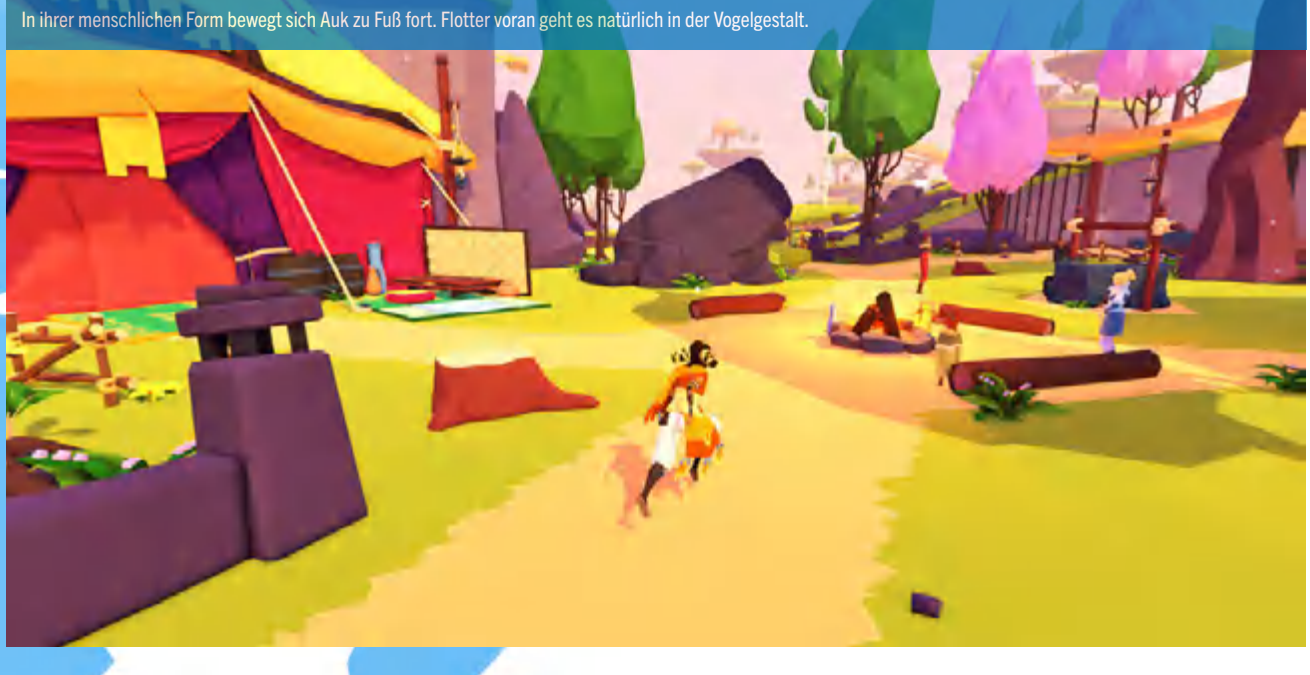
AER
Memories of Old

Auf der Suche nach uralten Sagen und Geheimnissen

lich, die Sprache der Vierbeiner zu verstehen. Abgerundet wird *AER: Memories of Old* von einer verträumten, entspannenden Musikuntermalung, die die Atmosphäre perfekt abrundet. Freunde von Spielen wie *Grow Home*, *Flower* oder auch *The Legend of Zelda: The Wind Waker* müssen sich nicht mehr lange gedulden, im Oktober 2017 soll *AER* veröffentlicht werden. Als Partner wurde der deutsche Publisher Daedelic vom schwedischen Entwicklerstudio auserkoren. Vorschusslorbeeren hat *AER: Memories of Old* jedenfalls schon zusammengetragen, unter anderem wurde der Titel bereits bei der Game Concept Challenge 2013 ausgezeichnet und war im letzten Jahr Teil der Indie-Messe Indiecade.

Eine rätselhafte Katastrophe hat die Welt der alten Götter zerrissen.

In ihrer menschlichen Form bewegt sich Auk zu Fuß fort. Flotter voran geht es natürlich in der Vogelgestalt.



Interview mit Robin Hjelte
Game Designer

Robin Hjelte ist Game Designer von *AER*.

Computec: In deinen eigenen Worten: Worum geht es bei *AER: Memories of Old*?

Robin Hjelte: Es geht vor allem darum, die Welt auf spielerische Weise zu erkunden. In *AER: Memories of Old* schlüpfen die Spieler in die Haut der jungen Pilgerin Auk, welche die Gabe hat, sich in einen Vogel zu verwandeln. So erleben sie wortwörtlich im Flug eine Welt aus schwebenden Inseln, Wolken und Ruinen im Land der Götter.

Computec: Was war die Inspiration für dieses außergewöhnliche Spiel?

Hjelte: Das Spiel startete als Studentenprojekt. Ich wollte ein Spiel entwickeln, welches sich auf eine ästhetisch ansprechende und einzelne Erfahrung fokussiert. Wir haben sozusagen versucht, ein Spiel zu entwickeln, das irgendwo zwischen der *The Legend of Zelda*-Reihe und *Journey* steht, aber immer noch einzigartig ist; im Fall von *AER: Memories of Old* durch das Fliegen und das Erkundungs-Gameplay. Seit damals ist das Spiel Teil von etwas sehr viel Größerem geworden. *AER : Memories of Old* besitzt nun eine detailreiche Welt, verspielte Flugmechaniken und viele Details wie das Jagen von Llambas (ein Mix aus Lama und Lamm).

Computec: Was für eine Art von Geschichte können wir erwarten? Dass Auk sich in einen Vogel verwandeln kann, klingt sehr mystisch ...?

Hjelte: Es ist eine mystische Geschichte! Ein großer Teil des Spiels dreht sich um das Erforschen der Geschehnisse aus längst vergangener Zeit. In der Vergangenheit wurde die Welt gespalten und eine Priesterin namens Karah beschützte die Inseln und Menschen. Karah hatte die Fähigkeit, sich in einen Vogel zu verwandeln, und ab dem Zeitpunkt wurde jeder, der diese Kraft ebenfalls besitzt, auf eine Pilgerfahrt geschickt, um ihre heroischen Taten zu ehren. Im Spiel ist Auk gerade im Land der Götter angekommen und beginnt ihre Reise. Doch etwas ist dieses Mal anders ...

Computec: Wie groß wird die offene Spielwelt sein und was können wir in ihr machen?

Hjelte: Die Welt besteht aus etwa zehn Inselgruppen in drei unterschiedlichen Zonen und jede Inselgruppe besitzt wiederum viele weitere Inseln. *AER: Memories of Old* besitzt also eine große Spielwelt, die die Spieler ohne Ladeunterbrechungen erkunden können. Da sich Auk auf ihrer Pilgerfahrt befindet, muss sie drei Tempel finden. Jedoch benötigt sie für diese heiligen Hallen spezielle Schlüssel, die im Land der Götter versteckt sind. Um diese Schlüssel zu finden und auch andere Geheimnisse wie Geisterszenen aufzudecken, werden die Spieler die gesamte Welt erkunden und somit Halt auf allen Inseln machen.

Computec: Das Spiel sieht überraschend anders aus! Wie verlief der Entwicklungsprozess für diesen Grafikstil?

Hjelte: Vielen Dank! Der Stil entstand ebenfalls aus unseren Uniprojekten. Mein Kollege wollte erforschen, wie eine Spielwelt, inspiriert von Minimalismus und Kubismus, aussehen könnte. Diese Idee, kombiniert mit einer Faszination für den Stil von *The Legend of Zelda: The Wind Waker* und einem Blog namens Geo a Day, war der Grundstein für den Stil von *AER: Memories of Old*. Natürlich haben wir die Spielgrafik über die Zeit angepasst, da einige Dinge schwerer umzusetzen waren. Ich bin aber sehr zufrieden mit dem Endergebnis und finde, dass das Spiel großartig aussieht.

Computec: Was für eine Art von Spielerfahrung bietet AER: Memories of Old? Was für Rätsel erwarten uns?

Hjelte: Ich habe viel über die Verspieltheit, Erkundung und Entdeckungen gesprochen, die für Spielspaß sorgen. Aber der wichtigste Aspekt, für den wir bisher das meiste Lob erhalten haben, ist die Flugmechanik. Sie ist intuitiv und fühlt sich toll an. Nach all den Jahren der Entwicklung macht es mir immer noch Spaß, das Spiel zwischendurch zu starten und durch die Lüfte zu fliegen. Außerdem versuchen wir, den Spielern eine mysteriöse, lebendige Welt zu bieten. Natürlich gibt es Hinweise, wo etwa wichtige Orte zu finden sind, aber die Spieler müssen diese Locations selber durch indirekte Wegbeschreibungen finden. Daher gibt es im Spiel einige Rätsel, die sich erst im Zusammenhang mit der Geschichte ergeben.

Computec: Vielen Dank für das Interview!

SEI BEREIT, ALLES FÜR DEN FRIEDEN ZU OPFERN!

SHADOW TACTICS

BLADES OF THE SHOGUN

„DIE BEEINDRUCKENDEN MISSIONEN, EINE PRALLGEFÜLLTE KISTE SPIELERISCHER MÖGLICHKEITEN UND DIE SYMPATHISCHEN CHARAKTERE MACHEN SHADOW TACTICS ZU EINEM DER GROSSARTIGSTEN STEALTH-GAMES DER LETZTEN 10 JAHRE."

PC GAMER - 92%

WWW.DAEDALIC.COM

AB SOFORT FÜR XBOX ONE UND PS4 ERHÄLTLICH!

PS4 XBOX ONE STEAM gog.com Mimimi Productions kalypso DAEDALIC ENTERTAINMENT

© 2017 DAEDALIC ENTERTAINMENT GMBH. © 2017 DAEDALIC ENTERTAINMENT GMBH AND MIMIMI PRODUCTIONS UG (HAFTUNGSBESCHRÄNKT). SHADOW TACTICS, THE SHADOW TACTICS LOGO, THE DAEDALIC LOGO AND THE MIMIMI PRODUCTIONS LOGO ARE TRADEMARKS OF DAEDALIC ENTERTAINMENT GMBH AND/OR MIMIMI PRODUCTIONS UG (HAFTUNGSBESCHRÄNKT). ALL RIGHTS RESERVED. MICROSOFT®, XBOX ONE™ AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT® GROUP OF COMPANIES. "PLAYSTATION" IS A REGISTERED TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. "PS4" IS A TRADEMARK OF THE SAME COMPANY. ©2017 VALVE CORPORATION. STEAMWORKS AND THE STEAMWORKS LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF VALVE CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES.

PRÄSENTIERT VON: SATURN

gamescom guide 2017

PRÄSENTIERT VON: PC Games | play4 | GAMES AKTUELL | XBG ONE GAMES | N-ZONE | Hardware | SFT

>>> WELTWEIT GRÖSSTES EVENT FÜR COMPUTER- UND VIDEOSPIELE

HALLE 5.1 | STAND A031/B030 HALLE 5.1 | STAND A051
HALLE 8 | ESL-ARENA HALLE 10.1 | STAND B070

OMEN by hp

Leistungsstarke Hardware mit besonderem Design, dafür steht die Gaming-Marke OMEN by HP.

THQ NORDIC | HALLE 8 | STAND A011

ELEX SpellForce III

8 Topgames zum Anspielen: Der Besuch am Stand von THQ NORDIC lohnt sich aus vielerlei Gründen.

ELEX
AB 17. OKTOBER IM HANDEL
PC
XBOX ONE
PS4
THQNORDIC
PIRANHA

LIEBE LESERINNEN UND LESER,

THOMAS SZEDLAK
PROJEKTLEITER
GAMESCOM GUIDE

Mitte August zieht es Gamer wieder magisch nach Köln – genauer gesagt auf die gamescom, die vom 22.08. bis zum 26.08. ihre Pforten öffnet und einen Einblick in die Zukunft unseres liebsten Hobbys gewährt.

Auch 2017 sind Sie dank unseres gamescom guides perfekt auf das weltweit größte Event für Computer- und Videospiele vorbereitet: Hier finden Sie die wichtigsten Infos rund um die Messe, Hallenpläne, Tipps zum Rahmenprogramm und vieles mehr. Computec Media, das Medienhaus hinter PC Games, play[4], 4players und weiteren Print- und Online-Publikationen, ist wieder live vor Ort: Schauen Sie doch mal auf einen Sprung am Computec-Stand vorbei: Halle 8, C030.

Bis zur gamescom!
Thomas Szedlak

Fotos: koelnmesse

WD

EIN NEUES LEISTUNGSNIVEAU ERWARTET SIE

WD Black™ PCIe SSD

HIGH-PERFORMANCE-PC-SPEICHER DER NÄCHSTEN GENERATION.

wd.com

WICHTIGE INFORMATIONEN

zur gamescom

1. ÖFFNUNGSZEITEN:

Öffnungszeiten entertainment area
Als **Privatbesucher** haben Sie von Mittwoch, 23.08.2017 bis Samstag, 26.08.2017 die Möglichkeit, mit Ihrer Eintrittskarte die **entertainment area** zu besuchen.

Öffnungszeiten für Privatbesucher (Halle 5-10):

Mittwoch	23.08.2017	10:00-20:00 Uhr
Donnerstag	24.08.2017	10:00-20:00 Uhr
Freitag	25.08.2017	09:00-20:00 Uhr
Samstag	26.08.2017	09:00-20:00 Uhr

Wichtiger Hinweis: Am 22.08.2017 findet der exklusive Fachbesucher- und Medientag statt. Dann ist die gamescom für Privatbesucher geschlossen. Der Veranstalter kann an diesem Dienstag einer begrenzten Anzahl von Privatbesuchern den Zutritt gewähren (Inhaber einer Wild Card).

2. ANFAHRTSWEGE:

Anreise mit der Bahn:
Dank ihrer zentralen Lage in Europa erreichen Sie die Koelnmesse von vielen Städten im In- und Ausland schnell mit der Deutschen Bahn. Der ICE-Bahnhof Köln Messe/Deutz liegt direkt am Messegelände. Die Koelnmesse bietet Ihnen in Kooperation mit der Deutschen Bahn attraktive Sonderkonditionen zu Messen in Köln. **Mit der Bahn ab 99 Euro zur Koelnmesse und zurück.**

Anreise mit dem Auto:
Das Messegelände erreichen Sie schnell und direkt über die Autobahn. Zehn Autobahnen münden in den Autobahnring um Köln. Dieser führt Sie kreuzungs- und ampelfrei direkt zur Messe. Folgen Sie den grünen Hinweisschildern „Koelnmesse“. Rund um das Messegelände stehen etwa 14.500 Parkplätze bereit. Von dort bringen Sie kostenlose Pendelbusse zu den Eingängen.

Anreise mit dem Flugzeug:
Anreise per Flugzeug online buchen:
mehr Informationen unter www.gamescom.de im Bereich „Anreise und Aufenthalt“.

3.TICKETPREISE:

	Vorverkauf (Ticket-Shop)		
Privatbesucher*	**Mi.-Do.**	**Fr.**	**Sa.**
Tageskarte	14,00 €	ausverkauft	ausverkauft
Tageskarte ermäßigt**	8,50 €	ausverkauft	ausverkauft
Tageskarte Kind (7–11 Jahre)	7,00 €	ausverkauft	ausverkauft
Familienticket***	25,50 €	25,50 €	ausverkauft

Der Kauf eines Tickets beinhaltet die kostenlose An- und Abfahrt zur/von der Koelnmesse im Verkehrsverbund Rhein-Sieg (VRS) und Verkehrsverbund Rhein-Ruhr (VRR). Eintrittskarte und Fahrausweis sind zwei getrennte Dokumente. Der Fahrausweis ist nur in Kombination mit dem Tagesticket der gamescom gültig. Beide Dokumente sind bei der An- und Abreise sowie für den Einlass zur gamescom bei sich zu tragen.

* Als Privatbesucher haben Sie von Mittwoch, 23.08.2017 bis Samstag, 26.08.2017 die Möglichkeit, mit Ihrer jeweiligen Tageskarte die entertainment area zu besuchen! Eintrittskarten für Freitag (25.08.2017) und Samstag (26.08.2017) waren zum Zeitpunkt der Drucklegung des gamescom guides im Ticket-Shop bereits vergriffen und nur noch bei Saturn erhältlich (solange der Vorrat reicht). Am Samstag (26.08.2017) können an den Tageskassen vor Ort vergünstigte Nachmittagstickets zum Preis von 9,00 Euro mit Einlass ab 14 Uhr erworben werden. Der Einlass ist allerdings abhängig vom Besucherstrom, sprich von den Austritten vom Gelände. Wartezeiten bei den Nachmittagstickets sind nicht auszuschließen.

** Die Ermäßigung gilt für Schüler ab 12 Jahre, Studenten, Auszubildende, freiwillig Sozialdienstleistende (FSJ/FÖJ), Schwerbehinderte, Rentner und Senioren ab 65 Jahre.

*** **Familienticket:** Dieses richtet sich an Familien mit maximal zwei Eltern bzw. zwei Erziehungsberechtigten (z. B. Eltern, Onkel, Tante oder befreundete Inhaber eines Erziehungsrechts) und mindestens zwei Kindern im Alter zwischen 7 und 11 Jahren.
Für Familientickets gibt ein reserviertes Kontingent bis einschließlich Samstag, 19. August 2017. Das Familienticket ist ausschließlich über den Online Ticket-Shop der gamescom zu erwerben. Das im gamescom Ticket-Shop erworbene Familienticket muss auf der gamescom vor Ort an den Kassen in Einlasstickets umgewandelt werden. Hierbei erfolgt auch die Kontrolle der Familienzusammensetzung.
Das Familienticket für Samstag, 26. August 2017 ist ausverkauft.
Für einen möglichst stressfreien Einlass und direkten Zugang zur family & friends area sowie weiteren besonders familienfreundlichen Ausstellungsangeboten empfiehlt sich der Eingang Süd.

SCHATTEN DES KRIEGES

SATURN

JETZT BEI SATURN VORBESTELLEN UND

LIMITIERTES METAL CASE GRATIS

DAZUBEKOMMEN*

JETZT EXKLUSIV IN
HALLE 9.1 A
ANSPIELEN

AB 10.10.2017 ERHÄLTLICH

XBOX ONE Windows 10 PS4 STEAM

* Gültig für Standard Edition. Solange der Vorrat reicht.

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR © 2017 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Monolith. © 2017 New Line Productions, Inc. © The Saul Zaentz Company. MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR, THE LORD OF THE RINGS, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. © 2017 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS4" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4." is a trademark of the same company.
All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
MONOLITH LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s17)

SchattendesKrieges

MONOLITH

4. BÄNDCHEN

Was die farbigen Bändchen bedeuten und wo man sie bekommt!
Mit den farbigen Bändchen sorgen die Koelnmesse und die gamescom-Aussteller gemeinsam mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) dafür, dass die jugendlichen Besucher wirklich nur das sehen, was für sie bestimmt ist. Um das zu gewährleisten, muss jeder, der auf der gamescom Spiele ausprobieren möchte, solch ein Bändchen am Handgelenk tragen. Anhand der Farbe erkennt das Standpersonal, welcher Messebesucher in welchen Standbereich darf. Das zu Hause geltende Elternprivileg gilt nicht in der Öffentlichkeit – auf der gamescom darf wirklich nur derjenige in die geschlossenen Bereiche hinein, der das entsprechende Alter ausweisen kann. Außerdem werden die zuständigen Behörden der Stadt Köln die Einhaltung des Jugendschutzgesetzes vor Ort auf dem Gelände verstärkt überwachen. Die USK prüft vor der Messe jedes Spiel und legt je nach Art und Inhalt des Games die entsprechende Altersfreigabe fest.

Die Farben der Altersbändchen
Die Farben der Altersbändchen entsprechen denen der bekannten USK-Logos:

Bis 12 Jahre = kein Altersbändchen
Ab 12 Jahren = grün
Ab 16 Jahren = blau
Ab 18 Jahren = rot

Wo bekomme ich die Bändchen?
Diese Bändchen bekommen Sie überall auf dem Messegelände, vor den Messehallen, in den Eingangsbereichen, auf dem Messeboulevard und an den Service- und Infostellen in den Hallen.

WICHTIGER HINWEIS: Die Bändchen werden nur vor Ort gegen Vorlage eines gültigen Lichtbildausweises (z. B. Personalausweis, Schülerausweis, Führerschein) ausgegeben! Also nicht vergessen: **Ausweis einpacken** und mit nach Köln nehmen.

SATURN PRÄSENTIERT

gamescom guide 2017

INHALT

HERSTELLER:

OMEN by HP 20
THQ Nordic (Elex, SpellForce 3) 22

RUBRIKEN:

Editorial 03
Messeinfos 04
Hallenplan – Übersicht 10
Impressum 10
gamescom award 12
gamescom city festival 14
family & friends 14
fanshop arena 14
gamescom cosplay village 16
Hallenpläne 24

Redefine the Game

Der neue QLED Curved Gaming Monitor C49HG90 LED mit integrierter HDR-Technologie ist richtungsweisend in Sachen Größe und Bildqualität.

Erweitern Sie Ihr Spielfeld im wahrsten Sinne des Wortes: Der neue C49HG90 LED ist der weltweit größte Ultra Wide Monitor mit einem 49-Zoll-Bildschirm im Format 32:9. Hinzu kommt eine Doppel-Full-HD-Auflösung (DFHD) von 3.840 x 1.080 Pixeln. Zusammen mit der Kombination aus HDR (High Dynamic Range) und der modernen QLED-Technologie schafft er ein realistisches Gaming-Erlebnis mit intensiven leuchtenden Farben und scharfen Kontrasten – ideal für Shooter-Spiele, Flugsimulationen und actionreiche Games. Die schnelle Reaktionszeit von 1 ms (MPRT) und 144 Hz Bildwiederholfrequenz ermöglichen ein flüssiges Spiel so gut wie ohne Bewegungsunschärfe und ruckelnde Bilder. Ob Hobby- oder Profi-Gamer: Tauchen Sie ein in die Welt des Gamings.

Weitere Informationen unter:
www.samsung.com/de/monitors/curved-gaming-chg90

SAMSUNG

WEITERE INFORMATIONEN

zur gamescom

1. ZUTRITTSBESCHRÄNKUNG:

- Zutrittsregelung für Privatbesucher: Als Privatbesucher haben Sie von Mittwoch, 23.08.2017 bis Samstag, 26.08.2017 die Möglichkeit, mit Ihrer jeweiligen Tageskarte die entertainment area zu besuchen.
- Zutrittsregelung für Fachbesucher: Nur Fachbesucher und Medienvertreter haben Zutritt zur business area. Die Koelnmesse behält sich vor, Fachbesucherkontrollen im Ticket-Shop sowie vor Ort durchzuführen.
- Zutrittsregelung für Kinder: Kinder im Alter von 4 bis 6 Jahren haben in Begleitung der Eltern freien Eintritt. Einlass für Kinder bis 11 Jahre nur in Begleitung eines Erwachsenen. Kinder ab 12 Jahre dürfen auch ohne ihre Eltern auf die Messe. Kleinkinder und Babys bis 3 Jahre haben auch in Begleitung der Eltern keinen Zutritt zur gamescom.
- Zutrittsregelung für Hunde: Auf dem Messegelände ist der Zutritt für Hunde/Haustiere nicht gestattet.

2. EVENTS UND VERANSTALTUNGEN:

Die gamescom hat neben den zahllosen Ausstellern auch ein fantastisches Rahmenprogramm zu bieten. Hier finden Sie Infos zur gamescom 2017, beispielsweise mit dem gamescom cosplay village, der outdoor area, indoor events, family & friends oder dem gamescom city festival.

OUTDOOR AREA
Im Außenbereich hinter Halle 8 dürfen Sie sich auch dieses Jahr sportlich betätigen oder entspannen.

Fotos: koelnmesse

INDOOR EVENTS
In Halle 5.1 erwarten Sie Akrobatik, Funsport, Action und Chillout.

GAMESCOM COSPLAY VILLAGE
Das gamescom cosplay village (Halle 10.2) ist ein beliebter Treffpunkt für Cosplayer aus ganz Europa.

GAMESCOM FAMILY & FRIENDS
Im Bereich family & friends (Halle 10.2) haben Familien mit Kindern die Möglichkeit, in ruhiger und kindgerechter Atmosphäre eine Auszeit vom turbulenten Messegeschehen zu nehmen.

GAMESCOM CITY FESTIVAL
Außerhalb der Messe bietet das gamescom city festival vom 25. bis 27. August ein vielseitiges Programm in der Kölner Innenstadt.

GAMING SPEICHER

SPORT

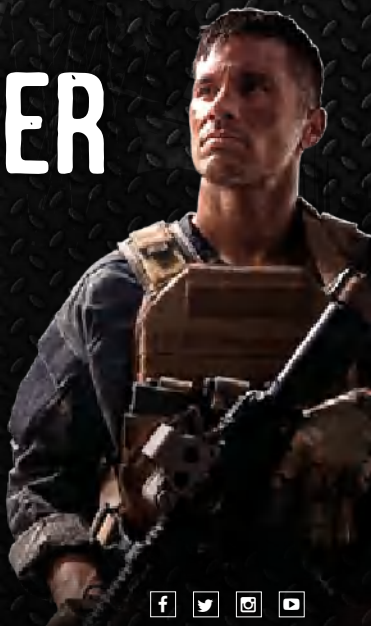
TACTICAL

ELITE

BUILT TO WIN

Für Gaming ist Standard-PC-Arbeitsspeicher nicht ausreichend. Sie benötigen etwas Schnelleres und Besseres. Unabhängig davon, welche Art von Gamer Sie sind, gibt es ein Ballistix-Modul, um der Gamer zu werden, der Sie sein möchten.

BALLISTIX™ by Micron



#BallistixGaming | @BallistixGaming

www.ballistixgaming.de

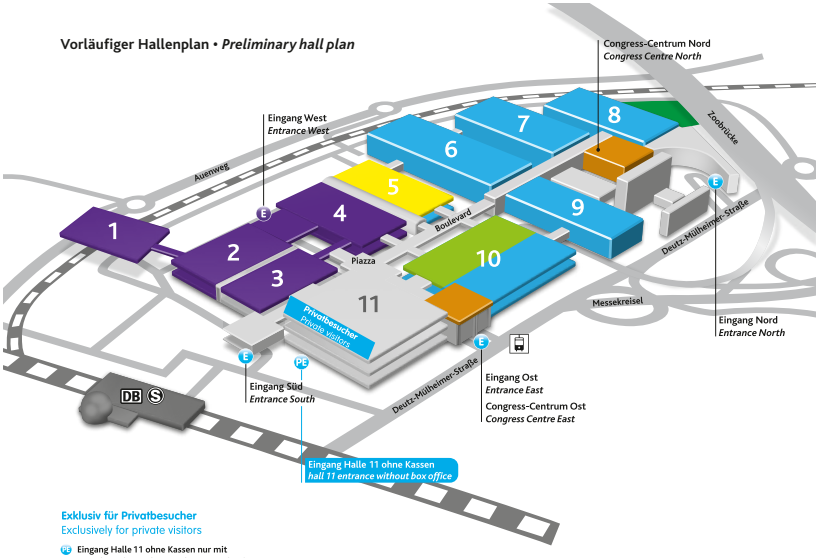
ERHÄLTLICH BEI:

ALTERNATE | amazon.de | cyberport | computeruniverse

©2017 Micron Technology, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Informationen, Produkte und Spezifikationen können ohne Vorankündigung geändert werden. Weder Ballistix noch Micron Technology, Inc. ist für Auslassungen oder Fehler in Texten oder Bildern verantwortlich. Micron, das Micron-Logo, Ballistix und das Ballistix-Logo sowie Built to Win sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen von Micron Technology, Inc. Alle anderen Marken- oder Produktnamen sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der jeweiligen Eigentümer.

3. HALLENPLAN:

Nutzen Sie den Hallenplan, um Ihren Besuch schon im Voraus zu planen. Der Plan zeigt Ihnen den Weg durch die klar aufgeteilten Hallenbereiche, die durch den Messeboulevard miteinander verbunden sind. Auf den Seiten 24 bis 31 finden Sie den Aufbau der entertainment area (Hallen 5 bis 10) mit den Messeständen der Hersteller. Die beliebte fanshop arena können Sie auf der gamescom 2017 in Halle 5.2 besuchen.



IMPRESSUM

Computec Media Group
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: 0911/2872-100 Telefax: 0911/2872-200
Geschäftsführer	Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Projektleiter (V.i.S.d.P.)	Thomas Szedlak, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Thomas Szedlak, Andreas Szedlak
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt
Grafik & Layout	Monika Jäger, Sebastian Bienert
Marketing	Jeanette Haag
Produktion	Uwe Hönig
Covermotiv	koelnmesse

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY⁴, N-ZONE, GAMES AKTUELL, XBG GAMES, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES,
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, ÉVA, IN STYLE, SHAPE, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD, PLAYBOY, APA

»KEINE ZEIT FÜR
MÜDE AUGEN–
GAME ON!«
WIE DAS GEHT, ERFÄHRST DU HIER:
WWW.EYEZEN.DE
ESSILOR Eyezen

GAMESCOM AWARD 2017

„The Heart of Gaming“ lautet der neue Leitspruch der gamescom, und als weltweit größtes Event für Computer- und Videospiele wird die gamescom diesem Motto mehr als gerecht! Das Gesamtkonzept der Messe beinhaltet ein riesiges Rahmenprogramm voller Überraschungen und vielseitiger Aktivitäten innerhalb und außerhalb des Messegeländes.

Auch in diesem Jahr wird auf der gamescom wieder einer der begehrtesten Preise der europäischen Games-Industrie verliehen. Ausgewählt werden die nominierten Produkte und Spiele von einer internationalen Expertenjury. Die Gewinner der 24 Kategorien des gamescom award 2017 werden am Donnerstag, 24. August 2017 um 17 Uhr auf der social media stage in Halle 10.1 der gamescom bekannt gegeben. Im vergangenen Jahr holte das Open-World-Rollenspiel *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* von Nintendo den Titel „Best of gamescom“. Eine Besonderheit stellt die Kategorie „Consumer award“ dar, hier wählen die gamescom-Besucher ihren Favoriten der gamescom 2017. Organisator des Awards ist die Stiftung Digitale Spielekultur.

Gewinner des gamescom award 2016

Fotos: koelnmesse

ARK: Survival Evolved is a trademark of Studio Wildcard. Created and developed by Studio Wildcard, Snail Games, Efecto Studios, Instinct Games, and Virtual Basement.
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.

GAMESCOM CITY FESTIVAL

Das gamescom city festival verwandelt vom 25. bis 27. August die Kölner Innenstadt in eine riesige Festivalarea. Auf dem Neumarkt, dem Rudolfplatz, dem Hohenzollernring und dem Apostelnplatz treten u. a. auf: Alice Merton, Großstadtgeflüster, Cat Ballou, Querbeat sowie Guildo Horn & die orthopädischen Strümpfe.

FAMILY & FRIENDS

Die family & friends area ist als für Familien mit ihren Kindern reservierter Bereich auch auf der gamescom 2017 ein fester Bestandteil der entertainment area. family & friends bietet in Halle 10.2 eine ruhigere Atmosphäre. Das große Angebot an kindgerechten Aktivitäten wie Headis oder ein Skateboard-Workshop sorgt für Unterhaltung, um anschließend wieder ins Messegeschehen abzutauchen.

Alle Fotos: koelnmesse

FANSHOP & OUTDOOR AREA

Die fanshop arena und die outdoor area sind beliebte Anlaufstellen, um eine Auszeit vom Messetrubel zu nehmen. Auf der gamescom 2017 befindet sich die fanshop arena in Halle 5.2. Enthusiasten finden hier Merchandise-Produkte zu unzähligen Spielen und Cosplayer können in der fanshop arena ebenfalls schicke Accessoires ergattern.

RAZER
BLADE

Das neue 14-Zoll Razer Blade sorgt für die perfekte Balance zwischen Leistung und Mobilität. Erlebe die fortschrittliche Performance eines Quad-Core 7th Gen Intel® Core™ i7 Prozessors gepaart mit der kraftvollen Leistung der VR-fähigen NVIDIA® GeForce® GTX 1060 Grafikkarte. Diese Power steckt in dem nur 18 mm dünnen, aus einem Stück Aluminium gefrästen Gehäuse und macht das Razer Blade zum besten in seiner Klasse.

POWERFUL. PORTABLE. PERFECT.

Jetzt erhältlich unter razerzone.com

Copyright © 2017 Razer Inc. All rights reserved. Razer, For Gamers By Gamers, and the triple-headed snake logo are trademarks or registered trademarks of Razer Inc. and/or affiliated companies in the United States or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Actual product may differ from pictures. Information correct at time of printing. Intel, Thunderbolt and Intel Core are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.

VR READY

POWERED BY RAZER CHROMA™

>> Halle 10.2
>> Messehighlights
>> www.gamescom.de

GAMESCOM COSPLAY VILLAGE

Die gamescom dient traditionell als Bühne für Cosplayer aus ganz Europa, die mit aufwendig gestalteten Kostümen anreisen, um als berühmte Videospiel-Helden oder schrille Anime-Charaktere über die Messe zu wandeln.

Größer, ruhiger, gemütlicher – nach dem Ansturm im letzten Jahr wird das cosplay village 2017 einige Veränderungen erleben. Der eigene Bereich für die Cosplayer wird in diesem Jahr in der Halle 10.2 zu finden sein. Das bedeutet mehr Platz und eine ruhigere Lage. Neben Attraktionen wie der cosplay stage oder dem Zeichnergarten stehen den Cosplayern professionell betreute Fotopoints zur Verfügung, um sich in ihren Kostümen kostenlos ablichten zu lassen. Die beeindruckendsten Cosplays werden täglich im Rahmen des „Daily Cosplay Treat" mit tollen Preisen prämiert. Viele Sitzgelegenheiten laden zum Entspannen und Verweilen ein und auch für das leibliche Wohl ist bestens gesorgt, gibt es doch nun eine eigene Gastro-Fläche direkt im village. Einem gemütlichen Miteinander steht also nichts mehr im Wege.

Fotos: koelnmesse

AGENTS OF MAYHEM

LUST AUF ANSPIELEN

BESUCHT UNS AUF DER GAMESCOM
HALLE 9.1

USK ab 16

18 www.pegi.info

18. AUGUST

PS4 XBOX ONE STEAM

volition

DEEP SILVER

© 2017 and published by Deep Silver, a division of Koch Media, Austria. Developed by Deep Silver Volition. Agents of Mayhem, Deep Silver, and their respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. All other trademarks, logos, and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved. "PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. ©2017 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

REGELN FÜR WAFFENIMITATE

ERLAUBT AUF DER GAMESCOM 2017

Waffenimitationen aus Schaumstoff, Gummi, Pappe und Weichmaterial sind erlaubt:

- **LARP-Waffen (Live Action Role Play aus Schaumstoff oder Latex mit Stabilisationskern)**
- **Funktionslose Bögen ohne echte Sehnen bis max. 1,50 m und Köcher mit Pfeilattrappen**
- **Waffenimitate und Stäbe aus einer Kombination Holz/Pappe/Plastik/Weichmaterial, wenn der Holzanteil nicht überwiegt**
- **Wurfwaffen aus weichen, biegsamen Materialien ohne festen Kern**
- **Reitgerten unter 1 m Länge**

NICHT ERLAUBT AUF DER GAMESCOM 2017

- **Softair/Paintball- und Gotchawaffen, auch wenn diese nicht mehr funktionsfähig sind**
- **Schreckschuss- und Gaspistolen**
- **Echte Munition**
- **Pyrotechnik, Explosivkörper und Feuerwerk**
- **Wurfwaffen (z.B. Wurfsterne, Wurfpfeile, Wurfmesser usw.)**
- **Hieb- und Stichwaffen unabhängig ob mit scharfer oder stumpfer Klinge**
- **Echte Schwerter und Dekoschwerter**
- **Nunchakus**
- **Pfeile aller Art, unabhängig vom Material**
- **Stäbe oder Rohre aus Holz, Metall, Fiberglas oder Hartplastik**
- **Reitgerten über 1 m Länge, Handpeitschen aller Art**
- **Tanto Messer und Dekosäbel**

Fotos: koelnmesse

REGELN FÜR COSPLAYER AUF DER GAMESCOM

Damit der gamescom-Besuch für alle ein tolles Erlebnis wird, wurden Regeln erlassen, die sich aus der Hausordnung der Koelnmesse ergeben. Als Neuerung gibt es fachkundiges Sicherheitspersonal an den Eingängen zu Halle 11 und am Eingang Nord, die einen Requisiten-/„Waffencheck" durchführen und die mitgebrachten Sachen registrieren. Wer sich weigert, seine Waffenimitation prüfen und registrieren zu lassen, muss diese kostenpflichtig abgeben. Wer unsicher ist, ob sein Kostüm oder Waffenimitat auf dem Messegelände getragen werden darf, kann ein Foto an gamescom@visitor.koelnmesse.de schicken.

STAEDTLER®

Das perfekte Geschenk für die Schule!

STAEDTLER 3Dsigner

– dein Stift individuell per Tablet gestaltet und ausgedruckt in 3D.

Laden im App Store

JETZT BEI Google Play

>> Halle 5.1 | Stand A031/B030
>> Halle 5.1 | Stand A051
>> Halle 8 | ESL-Arena
>> Halle 10.1 | Stand B070
>> hp.com/go/gaming

GUTES OMEN FÜR GAMER

Leistungsstarke Hardware mit besonderem Design, dafür steht die Gaming-Marke OMEN by HP.

OMEN NOTEBOOK

Mit den OMEN Notebooks kann man auch mobil grafikintensive Games spielen, ohne ein Detail zu verpassen. Die mit Grafikkarten bis zu NVIDIA GeForce GTX 1070 ausgestatteten Notebooks liefern die extreme Leistung der NVIDIA-Pascal-Architektur für ein außergewöhnliches Gaming- und VR-Erlebnis. Dank der neuesten Intel-Core-Prozessoren sowie einer hohen Kühlleistung bieten OMEN Notebooks eine erstklassige Geschwindigkeit, die in engen Spielsituationen den entscheidenden Vorteil verschaffen kann. Durch den komfortablen, einfachen Zugriff auf HDD, SSD und RAM stellt auch das Aufrüsten eines OMEN Notebooks kein Hindernis dar.
Damit man selbst die am schwersten fassbaren Gegner anvisieren kann, sind die OMEN Notebooks mit einer Diagonalen von 39,62 cm (15,6 Zoll) oder 43,94 cm (17,3 Zoll) erhältlich – mit einem 4K-Display oder Display-Optionen mit 1080p mit 120 Hz oder 1080p mit 60 Hz. Auch die Tastatur mit Hintergrundbeleuchtung und mit farblich hervorgehobenen WASD-Tasten wurde für professionelles Gaming entwickelt – mit 26-Key-Rollover und Anti-Ghosting wird jeder Tastendruck mit absoluter Präzision ausgeführt.

OMEN DESKTOP

Außergewöhnliches Design und die branchenweit neueste Hardware zeichnen die OMEN Desktops aus. Auch hier kommt die neue NVIDIA-Pascal-Architektur zum Einsatz, dank der die NVIDIA GeForce GTX 1080 eine verbesserte Leistung im Vergleich zu Grafikkarten früherer Generationen sowie eine hervorragende Energieeffizienz liefert. Zur Wahl stehen die aktuellsten Prozessor-Technologien,

einschließlich Intel-Core- sowie AMD-Ryzen-Prozessoren, die für Overclocking geeignet sind. Zwei 120-mm-Lüfter, eine optionale Flüssigkeitskühlung und 32 Liter Gehäusevolumen sorgen in der Hitze des Gefechts für eine niedrige Temperatur. Bis zu vier 3,5-Zoll-Festplatten mit jeweils bis zu 3 TB können im Gehäuse untergebracht werden. Eine optionale PCIe-SSD ist bis zu 17-mal schneller als eine herkömmliche Festplatte und sorgt für einen schnelleren Systemstart, ein schnelleres Laden von Spielen und schnellere Installationen.

OMEN BACKPACK

Der OMEN Backpack versetzt den Spieler mitten in virtuelle Welten, dank VR-fähiger Gaming-Performance mit NVIDIA GeForce GTX 1080, dem neuesten übertaktbaren Intel Core-i7-Prozessor, zwei austauschbaren Akkus sowie DTS Headphone:X-Unterstützung für ein Surround-Sound-Erlebnis – man hört genau, woher jeder Schritt und Schuss kommt. Der anpassbare Formfaktor erlaubt schnelle Wechsel zwischen einem leistungsstarken Gaming-PC und einem Backpack-PC zum vollen Eintauchen in virtuelle Welten.

OMEN X DESKTOP

Von Grund auf für das Gaming entwickelt ist dieser revolutionäre Tower mit nichts zu vergleichen. Wahnsinnige Leistung und eine innovative Kühlung nehmen es mit den neuesten Triple-A-Spielen auf, sogar in deren höchsten Einstellungen. Mit einem leicht zugänglichen maßgefertigten Gehäuse kann dieser PC aufgerüstet werden, um alle zukünftigen Leistungsanforderungen zu erfüllen.

OMEN ACCELERATOR

Vom Arbeitsgerät zur Gaming-Legende, ohne zu einem anderen PC wechseln zu müssen. Mithilfe des OMEN Accelerators lassen sich die branchenweit neuesten Grafikkarten und Speicherlösungen leicht integrieren. So verwandelt sich das geliebte, schlanke, fantastische Notebook in ein Gaming-Monster, das auch die anspruchsvollsten AAA-Titel mühelos bewältigt. Einfach anschließen und auf ins Gefecht!

>> Halle 8 | Stand A011
>> www.elexgame.com
>> www.spellforce.com

ELEX

Science-Fantasy-Rollenspiel von den Machern der preisgekrönten *Gothic*-Reihe!

Das neue Open-World-Action-RPG von Piranha Bytes spielt auf dem faszinierenden Planeten Magalan, dessen Bevölkerung von einem Meteoriteneinschlag fast komplett ausgelöscht wurde. Der verbliebene Rest unterteilt sich in vier Gilden, die nun ums Überleben kämpfen – ein Kampf, in dessen Mittelpunkt das Element Elex steht. Diesen wertvollen Rohstoff brachte der Meteorit mit sich und die Suche nach dem seltenen Elex bringt Berserker, Kleriker, Albs und Outlaws gegeneinander auf.

FANTASTISCHER SPIELPLATZ

Das postapokalyptische Science-Fantasy-Universum verknüpft geheimnisvolle magische Fähigkeiten mit fortschrittlicher Technik. So lässt sich die offene Spielwelt per Jetpack erkunden. Beim Aufstieg offenbaren sich riesige Waldabschnitte, Wüstenumgebungen, Gebirge und ein mächtiger Vulkan. Die Spielwelt von *ELEX* fällt so vielfältig und detailliert aus, dass alleine der Entdeckertrieb für unzählige fesselnde Stunden sorgt. In Kämpfen lassen sich Schwerter, Schusswaffen, Granaten und Zaubersprüche mixen, wodurch packende, effektreiche Gefechte entstehen. Interessant ist auch das Dialogsystem, das anhand der gewählten Fragen und Antworten Emotionen beim Gegenüber erzeugt. Dies eröffnet oder verwehrt nicht nur weitere Optionen in Dialogen, sondern kann sich letztlich auf den Fortgang der Geschichte auswirken – eine Geschichte voller Mysterien, die es ab 17. Oktober 2017 auf PC, PS4 und Xbox One zu entdecken gilt.

THQ NORDIC

SPELLFORCE 3

Die erfolgreiche Rollenspiel-Strategie-Serie kehrt zurück!

SpellForce 3 ist in einem Fantasy-Setting angesiedelt. Das Land Eo liegt in Trümmern und stellt den Schauplatz für ein Strategiespiel dar, das nicht nur spielmechanisch Mut beweist, sondern vor allem Charme besitzt sowie ein liebevolles Design, das es so schon lange nicht mehr in diesem Genre gegeben hat. Der in München entwickelte Rollenspiel-Strategie-Mix versprüht trotz seines Fantasy-Settings Authentizität. Es gibt nur wenige freie, plane Flächen, die Karten sind durchzogen von Bergpässen und Wäldern, von brandgeschatzten Häusern und mächtigen Ruinen. Dadurch nutzt der Titel eine bemerkenswerte strategische Komponente: Vertikalität und Reichweitenvorteile.

HELD GEGEN ARMEE

Die Spielwelt wirkt wunderbar organisch gewachsen, wodurch sich Gebiete nicht schnöde mit einer Festung absichern lassen. Stattdessen errichtet man viele kleine Stützpunkte und bewacht dabei mit Türmen die Produktionsfelder. In Kämpfen erhalten Helden eine besondere Wichtigkeit, können sie scheinbar übermächtige feindliche Armeen durch den Einsatz von Magie doch merklich schwächen. *SpellForce 3* bietet nicht nur eine Einzelspieler-Kampagne mit vielen taktischen Möglichkeiten, sondern auch einen umfangreichen Mehrspieler-Modus – ab 7. Dezember 2017 für PC.

THQ NORDIC AUF DER GAMESCOM

8 Spiele von Publisher THQ Nordic stehen auf der gamescom zum Anspielen bereit, darunter *ELEX*, *SpellForce 3* sowie zwei Neuankündigungen!

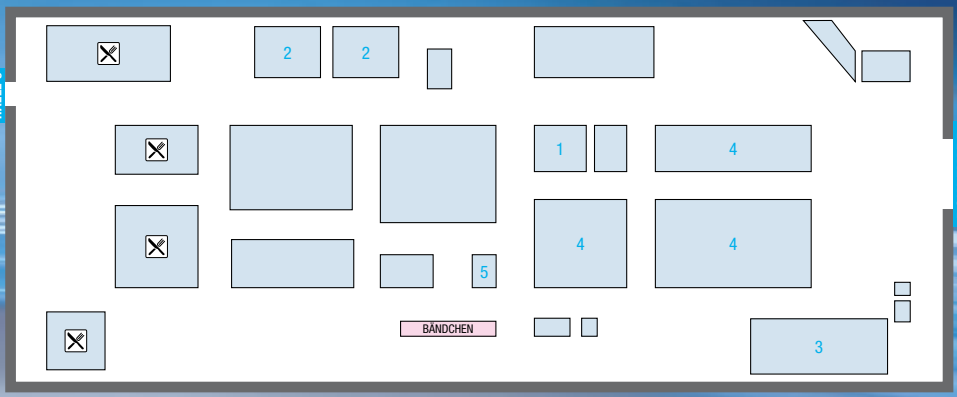
In Halle 8 am Stand A011 finden bei THQ Nordic stündlich Bühenshows statt, wo die kommenden Games präsentiert werden. Darüber hinaus lassen sich diese Titel bereits am Stand anspielen:

- **ELEX**
- **SpellForce 3**
- **Die Gilde 3**
- **Aquanox: Deep Descent**
- **Battle Chasers: Nightwar**
- **Wreckfest**
- **sowie zwei Neuankündigungen**

SATURN PRÄSENTIERT

Halle 5.1

Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern **(Stand 06.07.2017)**



1. Creative Labs 2. Lasergame 3. Micro-Star 4. MIFCOM 5. Silent Power

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos

- Tägliche & wöchentliche News-Show!
- Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile
- Die besten Kino-Trailer
- Über 20.000 Videos in der Datenbank!
- Mit eigenem gamescom-Kanal

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

JETZT BEI Google Play

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 300.000 USER!

/gamestv24

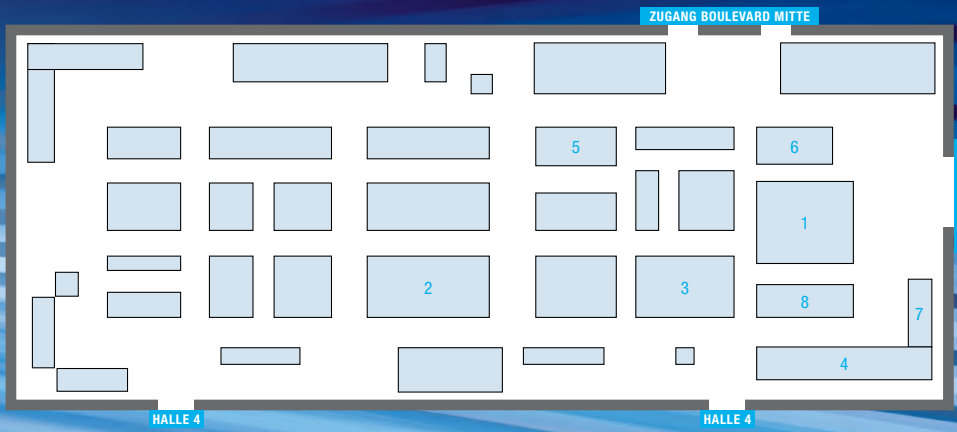
www.gamestv24.de

Ein Produkt der CMG Computec Media Group

Halle 5.2

fanshop arena

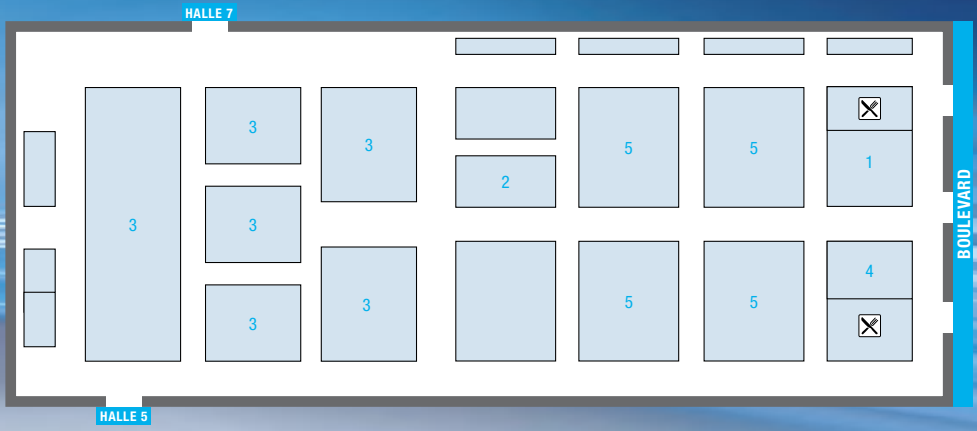
Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern **(Stand 06.07.2017)**



1. Blizzard 2. EMP 3. Game Legends 4. gamescom TV 5. Konami 6. Square Enix 7. Turtle ESL 8. Ubisoft

Halle 6

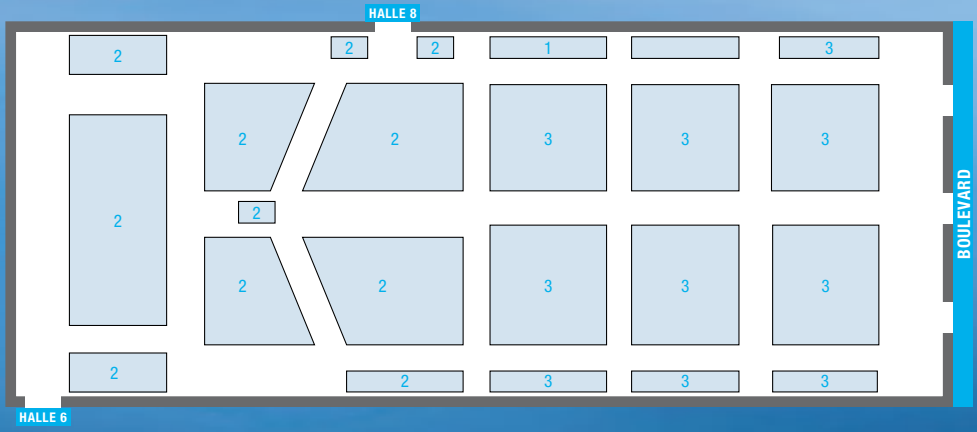
Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern **(Stand 06.07.2017)**



1. Alienware 2. Bandai Namco **3. Electronic Arts** **4. Konami** 5. Ubisoft

Halle 7

Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern **(Stand 06.07.2017)**



1. Activision 2. Blizzard 3. Sony

GAMESCOM: Steig in den Rennsitz und gib Gas in Halle 9.1

SCHREIBE GESCHICHTE

F1 2017

Formula 1®

SPECIAL EDITION

INKLUSIVE:
1988 McLAREN MP4/4 CLASSIC CAR DLC

25.8.2017 - JETZT VORBESTELLEN

USK 0 freigegeben

XBOX ONE · PS4 · PC DVD ROM · STEAM

CODEMASTERS

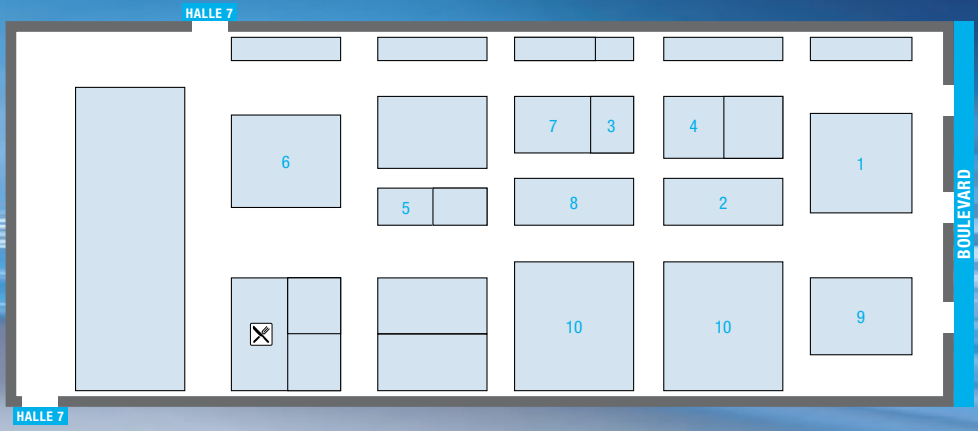
FORMULA 1 LICENSED PRODUCT

F1 2017 Game - an official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. © 2017 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "EGO"® and the Codemasters logo are registered trade marks owned by Codemasters. The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula 1 company. Licensed by Formula One World Championship Limited. ©Key art driver images 2017, licensed by Formula One World Championship Limited. All rights reserved.
All other copyrights or trade marks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Distributed 2017 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. "" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "" is a trademark of the same company.

Halle 8

OMEN by HP
THQ NORDIC
CMG Computec Media Group

Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern (Stand 06.07.2017)

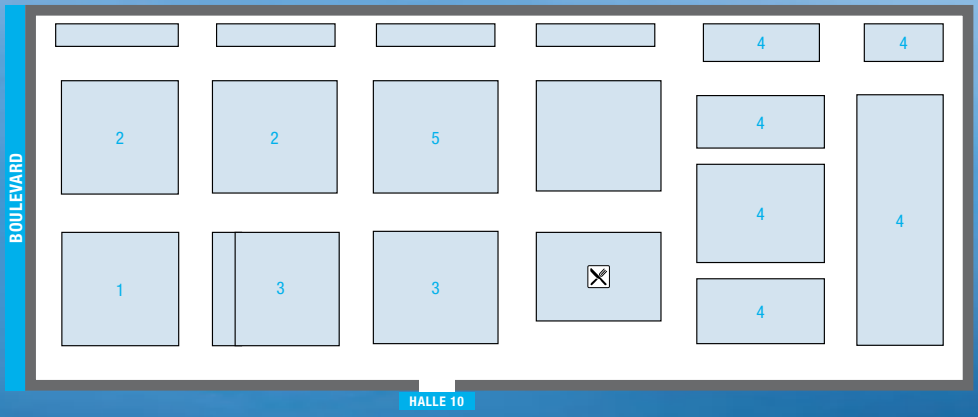


1. Activision 2. CD Projekt RED 3. Computec Media 4. HP OMEN 5. Kalypso 6. Microsoft 7. Roccat 8. Techland 9. THQ Nordic 10. Wargaming

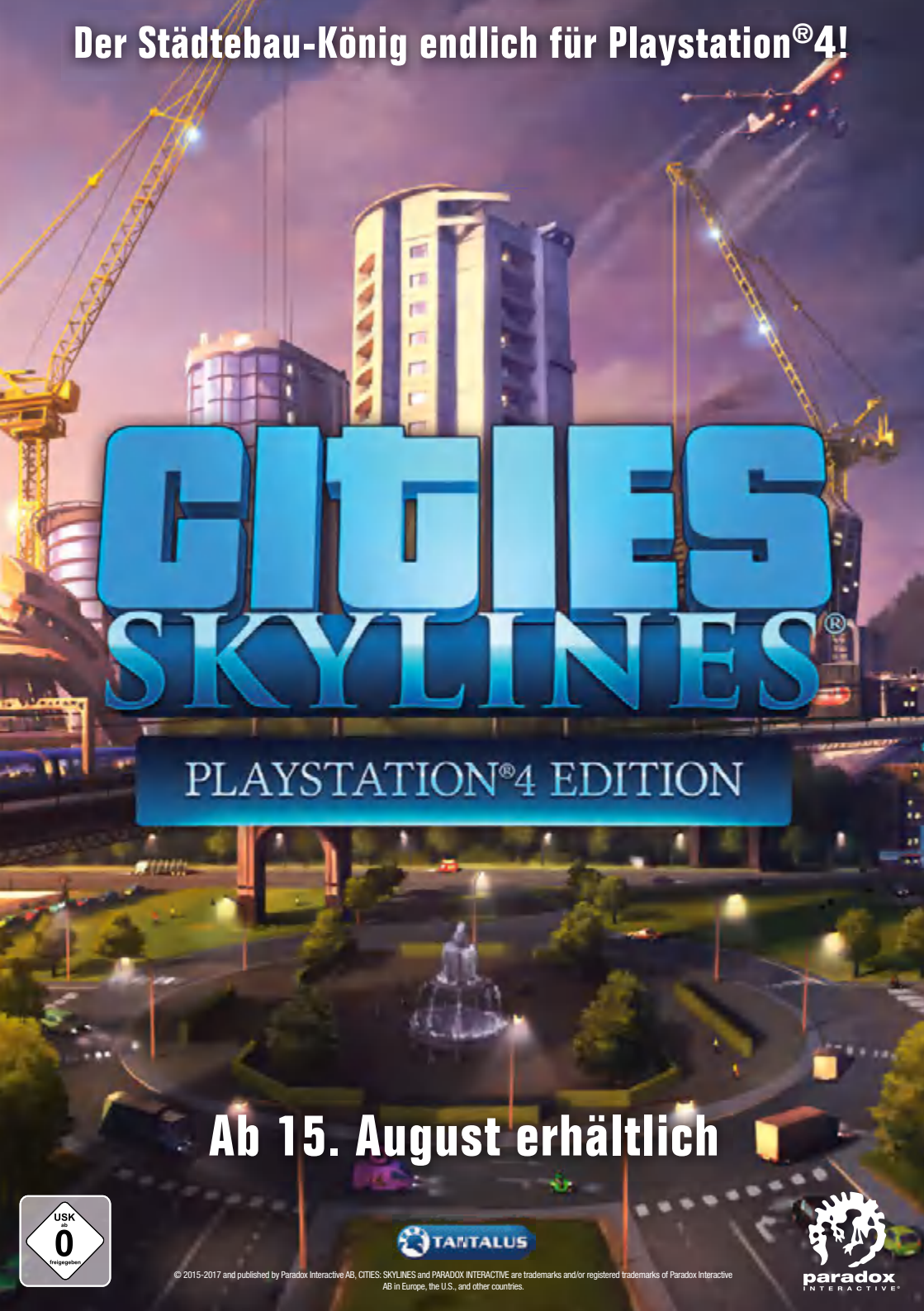
Halle 9

DEEP SILVER
WB GAMES

Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern (Stand 06.07.2017)



1. Deep Silver 2. Nintendo 3. Square Enix 4. Turtle ESL 5. Warner Bros.



© 2015-2017 and published by Paradox Interactive AB, CITIES: SKYLINES and PARADOX INTERACTIVE are trademarks and/or registered trademarks of Paradox Interactive AB in Europe, the U.S., and other countries.

Halle 10.1

Gaijin entertainment

Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern **(Stand 06.07.2017)**

1. Aerosoft 2. Bigpoint 3. Elgato 4. Indie Arena 5. Gaijin 6. social media stage 7. Travian 8. Youtube

Halle 10.2

family & friends

Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern (Stand 06.07.2017)

1. cosplay village 2. family & friends area 3. gamescom campus 4. Headis 5. Retro Gaming 6. USK

Windows

OMEN by HP

Das bislang beste Windows für Gaming.

OVERWATCH WORLD CUP 2017

OFFICIAL PARTNER OF OVERWATCH WORLD CUP

OMEN DESKTOP | LEICHT AUFRUESTBAR

#DOMINATETHEGAME

© Copyright 2017 HP Development Company, L.P. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken bzw. Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Änderungen vorbehalten.